

# POWERPLAY

Markt & Technik

Sonderteil:  
Nur in  
Verbindung  
mit Happy-  
Computer

12/89

## 140 NEUE SPIELE

■ PC-Show in London:  
Die Neuheiten von der  
Messe des Jahres

## Simulierte Umwelt

■ Ökolopoly:  
Das Bio-Kybernetik-Spiel

## Gutes für den Gabentisch

- Tower of Babel: Komplexes Strategie-Epos in 3D
- Manhunter II: Science-fiction von Sierra
- Their finest Hour: Neue Lucasfilm-Simulation



EINE KLINGE AUS TITAN

EIN HERZ AUS STAHL

# STRIDER



CLASSIC



U.S. GOLD

CAPCOM

1989. CAPCOM CO. LTD.  
Lizenzausgabe von U.S. Gold Ltd.,  
Units 2/3 Holford Way, Holford  
Birmingham B6 7AX  
Tel. 021/3 56 32 36

Erhältlich für  
CBM 64/128 & AMSTRAD  
Cassette & Disk  
SPECTRUM 48/128 k Cassette  
ATARI ST, CBM AMIGA &  
IBM PC & COMPATIBLES

EIN MANN – EIN SCHWERT – EINE FREIE WELT



**P**rofessor Doktor Doktor honoris causa Frederic Vester: Bei soviel akademischen Graden erwartet man, vor lauter Uni-Weisheit förmlich erschlagen zu werden. Doch keine Angst vor Professor Vester: Der Bestsellerautor und mehrfach ausgezeichnete Wissenschaftler hält sich weder elitäre akademische Zirkel noch brütet er über weltfremden Seminar-Arbeiten. Vielmehr lehrt er, wie man einen besseren Blick für Zusammenhänge unserer Umwelt be-



"Wenn die Politiker eins auf den Deckel kriegen, macht das den Schülern Spaß, dann spielen sie gerne."

kommt. Ulli und Anatol besuchten ihn im Münchener "Institut für Biologie und Umwelt GmbH", um die Computerspiel-Version von "Ökopolopoly" zu begutachten und außerdem ein paar Minuten mit ihm zu plauschen. Aus den paar Minuten wurden prompt einige Stunden. Erfreulicherweise ließ es Professor Vester sich nicht nehmen, Ökopolopoly sowie sein Institut selbst zu präsentieren. Man verbrachte einen gemütlichen Vormittag bei einem Kännchen Kaffee und einem höchst interessanten Gespräch. Was Professor Vester zu den Themen wie "Schule", "Computer" oder "Lernen" sagt, wird manchen ziemlich überraschen; nachzulesen ab Seite 24.



Noch grinst er: Er weiß noch nicht, wann der Flieger geht...

Knapp eine Woche lang pendelten Michael und Heinrich jeden Tag zum "Earl's Court Exhibition Centre" im Westen von London. Auf dem gigantischen Ausstellungsgelände fand Ende September das Messereignis des Jahres statt: die PC-Show '89. Das Wetter war zwar London-untypisch (kein Nebel, kein Regen), dafür erfüllte die Messe alle Erwartungen (viel Trubel, viel Software). Ein Schicksalsschlag besonderer Art war beim Rückflug in die

## Das Doktor-Spiel

Heimatredaktion fällig: Das Reisebüro buchte Michael und Heinrich in extreme Früh-Maschinen. Bereits um vier Uhr mußten die Wecker rasseln, damit die beiden rechtzeitig den Londoner Flughafen Heathrow erreichen konnten. Trotz gestörter Nachtruhe und Aufbruch bei Nacht und Nebel stiegen die beiden genervten Morgenmuffel in die richtige Maschine ein, zeigten sich über die Flugplanung aber nicht sonderlich begeistert ("Nie wieder!"). Der umfangreiche Messebericht, der mit Informationen über 140 Spiele-Neuheiten gespickt ist, entstand gottlob in ausgeschlafenen Zustand — nachzulesen in dieser Ausgabe ab Seite 6.

Auch diesen Monat gab es hohen Besuch in der POWER PLAY-Redaktion: Doug Glen arbeitet für Lucasfilm Games und hat schon die Spiele-Entwicklung von "Maniac Mansion" und "Zak McKracken" betreut. Er ist nicht nur der Marketing-Leiter der Games Division, sondern auch die Anlaufstelle für Programmierer, Koordinator für alle Spiele und Kontaktperson der Presse. Er brachte den brandneuen Flugsimulator "Their finest hour: Battle of Britain" mit. Nach seiner Auskunft ist Regisseur Steven Spielberg, Fan vom Vorgängerspiel "Battle Hawks" völlig verrückt nach der Simulation. Er soll schon einige Stunden davor verbracht haben. Außerdem zeigte er eine neue Demo-Version von "Loom". Dieses Adventure stammt vom Ex-Infocom-Programmierer Brian Moriarty und wird mit einem neuen grafischen Interface ausgestattet sein — man darf gespannt sein.

Kaum war Doug entschwunden, stürzten sich Battle-

Hawks-Fan Anatol und Flugsimulator-Aß Michael auf Their finest Hour. In den folgenden Tagen entbrannte ein Wettkampf zwischen den beiden Piloten. Jede freie Minute wurde dazu verwendet, um "schnell eine Mission" zu fliegen und den Score zu erhöhen. Anatol ist auf die Spitfire spezialisiert (995 Punkte), Michael fühlt



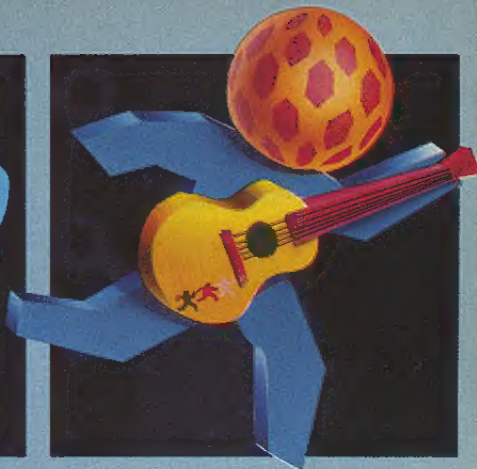
Doug Glen stellte die neueste Lucasfilm-Simulation vor

sich in seiner Messerschmidt (1034 Punkte) so richtig heimisch. Neuerdings tauschen die beiden Missionen aus, die sie mit dem "Mission Builder" gebastelt haben. Die netten Kommentare "Die schaffst Du nie!" oder "Frohen Absturz wünsch' ich..." wirken da besonders anspornend... Einen schönen Spätherbst wünscht die

POWER PLAY Redaktion



# Rock'n Roll



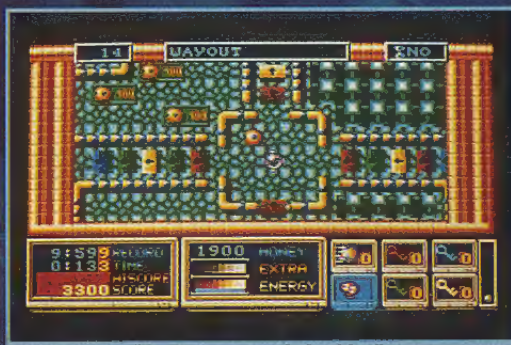
Bildschirmfotos: Amiga



"Let's roll again, with Rock'n Roll"



"Roll around the clock"



"Roll over now, baby blue"

Erhältlich für:

Amiga  
Atari ST  
PC 3.5"

C 64  
PC 5.25"  
Spektrum  
Schneider CPC

C 64  
Spektrum  
Schneider CPC

## Sold my Soul

to Rock n Roll

Das werden auch Sie schon nach wenigen Spielminuten begeistert singen. Rock'n Roll ist ein schwungvolles Spiel voller Spaß, Spannung, Action, Knobelei und Rhythmen. Hier dreht sich alles um eine Kugel, die per Maus oder Joystick durch 32 riesige Levels gesteuert wird. Ventilatoren, Teleporter, Röhren-Systeme, Schalter, Eisflächen, Diamanten, Energie-Sperren, Magnete, massig Extras, versteckte Bonusräume, unsichtbare Geheimgänge, Warps und vieles mehr erwarten Sie in diesem einzigartigen Spiel.



**Rainbow Arts**

RAINBOW ARTS Software GmbH, Hansaallee 201, 4000 Düsseldorf 11, Hotline 0221-596761

Vertrieb: Rushware, Bruchweg 128, 4044 Kaarst Mitvertrieb: Microhändler, Österreich: Karasoft Schweiz: Thali AG



# POWERPLAY INHALT 12/89

## Aktuell

140 neue Spiele:	
Brandneues von der Londoner PC-Show	6
Schnipsel	16
Drakken:	
Riesen-Rollenspiel aus Frankreich	19
Der Bard's Tale-Nachfolger ist da:	
Dragon Wars	15
Software-Charts und Hitparaden	22

## Kurz-Tests

Shinobi, Altered Beast, Paperboy,	
The Games: Summer Edition, Xenophobe,	
A.P.B., First Strike	68
Altered Beast, Passing Shot,	
Carrier Command, Action Fighter,	
Search for the Titanic, Star Wars	70
Trivial Pursuit, Menace,	
Microprose Soccer, Baal	72

## Allgemeines

Editorial	3
High Scores: Hall of Fame	49
Impressum	49
Leserbriefe	52
Starkiller: Der wildeste Comic der Galaxis	55
Vorschau	86

## Story

Ökopolopoly:	
Das Spiel, das vom Professor kam	24

## Computerspiele-Tests

Tower of Babel	29
Space Rogue	30
Fighter Bomber	30
Their finest Hour: The Battle of Britain	32
Future Wars	33
Batman — The Movie	33
Dragon Spirit	36
Clown-O-Mania	36
Omega	57
Continental Circus	58
Fiendish Freddy's Big Top O'Fun	58
Shadow of the Beast	62
A.P.B.	62
The Day of the Viper	64
Hoyle's Book of Games	64
Manhunter II: San Francisco	66

## Power-Tips

Tip des Monats: F-16 Falcon	37
Populous	40
Forgotten Worlds, Hostages,	
New Zealand Story	47
POKE-Ecke: Hopping Mad, Sim City,	
King's Quest IV, Silkworm, Silpheed,	
Zany Golf, Populous, Gogo the Ghost,	
Navy Moves	50
Space Quest II, Kick Off	51
Videospiel-Tips: Son-Son II,	
Time Soldiers, Goonies II,	
Dungeon Explorer, Shanghai	48

## Videospiele-Tests

World Cup Soccer	74
Wonderboy III: Monster Lair	74
Bloody Wolf	77
Cloud Master	78
Tennis Ace	78
Skate or Die	81
Wrestlemania	81
Ghostbusters	84

## Automaten-Tests

Plotting	84
----------	----



**62** Kniefall vor dem Extra-Spender:  
"Shadow of the Beast"



**24** Zivilisations-Müll und gravierende  
Fehlentscheidungen in "Ökopolopoly"

**74** Mit Schmackes ins Leder treten:  
"World Cup Soccer"



**D**as Chaos hat Tradition: Alle Jahre wieder, wenn die PC-Show stattfindet, fallen Hundertschaften von Journalisten, Händlern und Freaks ins Messegelände am Londoner Earl's Court ein. Obwohl fast alle Besucher und Aussteller über den Lärm, die horrenden Standmieten und den Streß stöhnen, hat sich diese Messe als wichtigstes Schaufenster fürs Computerspiele-Business in Europa etabliert.

Den gewaltigen Schub an Messe-Neuheiten präsentieren wir Euch auf den nächsten Seiten. Der Übersicht zuliebe haben wir den Bericht alphabetisch nach Herstellerfirmen geordnet. Wer sich informieren will, welcher Titel für welche Computer erscheint, findet außerdem am Ende des Artikels eine alphabetisch nach Spielnamen geordnete Tabelle.

#### Accolade

Erstmals war das amerikanische Softwarehaus Accolade mit einem eigenen Stand auf der PC-Show vertreten. Gezeigt wurden vor allem Titel, die wir Euch bereits in unserem Bericht von der CES in **POWER PLAY 8/89** vorstellten.

Dazu gesellten sich zwei brandneue Programme: **Bar Games** ist eine Art Jux-Sportspiel. In fünf kuriosen Disziplinen wie "Bierglas-Schieben" und "Würfelschummeln" geht's feucht-fröhlich zur Sache. **Blue Angels** nennt sich eine neue Kunstflug-Simulation. Wer Ramstein erfolgreich verdrängt hat, kann mit



# SPIELE

## SPEKTAKEL • IN • LO

holung nochmals in Ruhe bewundern.

#### Activision/Gamestar/Infocom

Viel zu sehen gab es bei Activision. Neben Spiele-Neuheiten von den englischen und amerikanischen Programmier-Teams dieses Softwarehauses stießen wir auch auf Neuerscheinungen von Gamestar und Infocom. Activision kümmert sich um Vertrieb und Marketing der Produkte dieser US-Softwarefirmen in Europa.

Aus den englischen Software-Studios erscheinen zu Weihnachten neben dem Spiel zum Film **Ghostbusters 2** in erster Linie Spielautomaten-Umsetzungen. Gute Chancen auf eine Pole Position in den Hitlisten hat **Power Drift**, die Umsetzung des gleichnamigen Sega-Spielhallenhits. Mit einem Rennwagen flitzt ihr über insgesamt 27 Pisten und dürft Euch dabei heiße Überholduelle mit elf Computergegnern liefern. Wildes Weltraumballern erwartet Euch bei **Galaxy Force**, einer weiteren Sega-Adaption. Durch den Weltraum und planetarische Tunnels

**Nahezu  
alle wichtigen  
Softwarefirmen  
präsentierten  
ihre Weihnachts-  
Knüller  
auf der PC-Show.  
In unserem  
großen Messe-  
Report berichten  
wir Euch von  
über 100 Spiele-  
Neuheiten.**

zischt ein wackeres Raumschiff, das mit Laserblitzen gegnerische Flugkörper fünf Levels lang anschnort. Sportlich gibt sich **Fighting Soccer**, die Umsetzung eines Spielautomaten von SNK. Elf Teams treten bei einem Fußballturnier an, um die Goldmedaille zu gewinnen. Besondere Kennzeichen sind die recht großen Spieler-Sprites und kernige Tacklings als rauhes aber wichtiges spielerisches Element. Für 1990 hat sich Activision bereits drei weitere Spielautomaten-Lizenzen gesichert: **Dragon's Breed** (das neue Ballerspiel von den R-Type-Erfindern), **Ninja Spirit** (schweres Actionspiel) und **Atomic RoboKid** (Ballerspiel, dessen Held ein knuddeliger Roboter ist).

Aus Amerika kommen die Activision-Neuheiten **Tongue of the FatMan** (reichlich bizarres Science-fiction-Catchen), **Grave Yardage** (Football mit Monster-Teams voller Zombies und Ghouls), **Manhole** (Fantasy-Abenteuer), **Mechwarrior** (Rabatz mit rostfreien Robot-



Activisions "Tongue of the FatMan": Zweikampf gegen skurrile Gegner der ultigen Art. (MS-DOS/EGA)

einem schneidigen Jet waghalsige Flugkunststückchen probieren. Die schönsten Manöver darf man in einer Wieder-





# Koktel Vision

Koktel Vision versucht sein Glück mit Spielen zu aktuellen Kinofilmen. **Asterix and the Enchanted Stone** ist das Spiel zum neuen Asterix-Zeichentrickfilm und **Oliver** heißt das Programm zur Walt Disney-Adaption des Kinderbuchs "Oliver Twist". Außerdem geplant sind die Simulation **European Space Shuttle** sowie **Skido** und **No Exit**.

# Domark/Tengen

Ungewöhnliche Kluft am Domark-Stand: Fast die ganze Belegschaft tummelte sich in rot-weißen Overalls mit dem **Hard Drivin'**-Logo. Diese Fahrsimulation soll der große Weihnachts-Hit des Tengen-Labels werden. Auf einer Landstraße oder einer Stunt-Piste gibt der Spieler hier seinem Sportwagen die Sporen, überholt andere Fahrzeuge und bemüht sich, nicht in LKWs oder Häuser zu krachen. Der Spielautomat bietet feine, fließende Vektorgrafik. Die ST- und Amiga-Versionen wird 3D-Experte Jürgen Friedrich programmieren, der bereits die erfolgreichen 16-Bit-Umsetzungen von "Star Wars" schrieb. Weitere Tengen-Titel, die rechtzeitig zu Weihnachten erscheinen, sind die

Drachen-Ballerei **Dragon Spirit** und das witzige Paddelspiel **Toobin'**. Außerdem wurden die nächsten Tengen-Spiele für Anfang 1990 bekanntgegeben. Mitte Januar kommt **Cyberball**, eine originelle American-Football-Variation mit Robotern. Darauf folgen die Umsetzungen des brandneuen Spielautomaten **Escape from the Planet of the Robot Monsters**. Der ellenlan-

ge Titel läßt's schon ahnen: Das Actionspiel ist eine Persiflage auf Science-fiction-Klischees. Zwei Spieler können gleichzeitig antreten, um die schmutzige Professorin Sarah Bellum aus den Klauen außerirdischer Raufbolde zu befreien.

Domark hat auch eine Alternative zu all diesen Actionspielen zu bieten: **Pictionary** ist die Umsetzung eines Gesellschaftsspiels, das in den USA zur Zeit gewaltig abräumt. Es ist eine Variation der TV-Serie "Die Montagsmaler": Wer zuerst anhand eines Bildes einen Begriff erkennt, sammelt Punkte.

# EAS

Gut gemischt ist das Weihnachts-Programm von EAS: Auf der Messe gezeigt wurden das Rollenspiel **Kayden Garth**, das Strategiespiel **Limes and Napoleon**, das Wild-West-Spektakel **Far West**, das Jump-and-Run-Spiel **Magic and Advantages**, eine Tennis-Simulation mit gesplittetem Bildschirm.

# Electronic Arts/Interplay

Electronic Arts präsentierte neue Demos von Spielen, über die wir Euch bereits in der letzten Ausgabe informierten. Rechtzeitig zu Weihnachten sollen die Rollenspiele **Hound of Shadow**, **Keef the Thief** und **Swords of Twilight** erscheinen. Zum Jahresende werden endlich die Amiga- und C 64-Umsetzungen des Weltraum-Rollenspiels **Starflight** erwartet, dessen PC-Version in Amerika ein Riesenerfolg war. Mit **Budokan: The Martial Spirit** erscheint ein neues Fernost-Sportspiel. In einem großen Turnier treten Ihr in den Disziplinen Karate, Kendo, Bo und Nunchaku an. Electronic Arts vertreibt in Europa die Pro-

gramme des US-Softwarehauses Interplay ("The Bard's Tale", "Wasteland"). Ausführliche Infos zum neuesten Interplay-Rollenspiel **Dragon Wars** findet Ihr nach dem Messebericht im Aktuell-Teil dieser Ausgabe. Vom Action-Schachspiel "Battle Chess" wird eine C 64-Umsetzung erscheinen; außerdem ist "Neuromancer" auf dem Amiga endlich fertig.

# Empire

Fußball-Freunde werden auch von Empire mit einer Neuerscheinung bedacht: **Gazza's Super Soccer** bietet fröhliches Gekicke mit einem umfangreichen Liga-Modus. Ein aktueller Buch-Bestseller des amerikanischen Autors Harold Coyle steht Pate für **Team Yankee**, eine Mischung



Jürgen Friedrich, der Programmierer der 16-Bit-Versionen von "Hard Drivin"



Die Fahrsimulation "Hard Drivin" gilt als sicherer Anwärter für die Charts (Amiga/ST)



Gute Grafik ist man von Cinemaware gewohnt — "TV Sports Basketball" macht da keine Ausnahme (Amiga)

aus Strategiespiel und Panzer-Simulation. **Time** nennt sich ein Weltraum-Action-Adventure, das — der Name läßt's ahnen — in verschiedenen Zeit-zonen spielt.

# Gremlin

Recht ruhig und beschaulich ging es bei Gremlin zu. Nur eine Handvoll Neuerscheinungen sind bis Ende des Jahres geplant. Darunter befinden sich das **Footballer of the Year**

Recken), **Deathtrack** (Freie Fahrt für wilde Burschen — dank Laser und Raketenwerfern auf der Kühlerhaube) und das langerwartete Spiel zum brillanten Actionfilm **Die Hard**. Die Sportspiel-Spezialisten von Gamestar liefern mit **Face Off** eine Eishockey-Simulation ab, bei der Ihr um den berühmten Stanley-Cup spielt. Von Infocom kommt mit **Mines of Titan** ein neues Science-fiction-Rollenspiel.

# Cinemaware

Cinemaware veröffentlicht in Kürze seine mit Spannung erwartete Gruselfilm-Persiflage **It came from the Desert**. Zum Jahresende steht dann das zweite Spiel aus der "TV Sports"-Reihe an. Der Nachfolger zu "Football" heißt **TV Sports Basketball**. Hervorragend aussehende Grafik, umfangreiche Spieler-Statistiken, Liga-Modi und zahlreiche Gags wie Werbung und Interviews sollen für das rechte Flair einer Fernseh-Übertragung sorgen. Bis zu vier Spieler können bei der Amiga-Version gleichzeitig antreten.





Fußball und kein Ende: Anstoß frei für "Gazza's Super Soccer" (ST)

II (Fußball-Strategie), das Actionspiel **Switchblade**, die BMX- und Skateboard-Simulation **Skidz**, das Autorennen **Supercars**, und das Action-Adventure **Axel's Magic Hammer**. Gezeigt wurden auch der "Deflektor"-Verschnitt **Mindbender** und **John Lowes' Ultimate Darts** für ambitionierte Pfeilwerfer.

#### Hewson

Immer 16-Bit-lastiger wird das Angebot von Hewson. Für November sind die ST/Amiga-Umsetzungen der 8-Bit-Spiele **Stormlord** und **5th Gear** geplant. Ganz neu ist **Onslaught**, eine Mischung aus Action- und Fantasy-Strategiespiel.

Eine Reihe neuer Titel für 1990 wurde bereits angekündigt. An gleich zwei Projekten



"Axel" heißt der Held in Gremlins neuem Geschicklichkeitsspiel (ST)

arbeitet John Phillips. Im Mai soll der Nachfolger zu seinem Kultspiel "Nebulus" erscheinen. In **Nebulus II** muß der

niedliche Held Pogo 16 neue Türme erklimmen. Diesmal stehen ihm auch Extras zur Verfügung, um an den zahlreichen Gegnern vorbeizukommen, die die Türme bewachen. Einen Monat früher soll **Savenger** erscheinen, ein vertikal scrollendes Action-Adventure. Der Titelheld saust durch allerlei Zeitzonen, um Schatzkisten mitgehen zu lassen. Auch zu "Stormlord" ist ein Nachfolger geplant. Der Schauplatz von **Stormlord II** ist die Unterwelt, wo sich reichlich Vampire, Zombies und grüne Trolle tummeln. Andrew Braybrooks neuester Streich sind die 16-Bit-Umsetzungen seines C 64-Klassikers **Paradroid**. Das vielgerühmte Action-Strategiespiel soll mit aufgedonneter Grafik erneut zum Hit werden.

#### Infogrames

Von diesem französischen Softwarehaus erscheinen bald zwei Spiele, in denen sich alles rund ums Auto dreht. **Highway Patrol 2** erinnert ein wenig an **Test Drive II**. Bei **Chicago 90** macht der Spieler mit schnellen Wagen Jagd auf Verbrecher. In dem Actionspiel **Safari Guns** darf dann auf Jäger und Wilderer geballert werden, die sich an bedrohten Tierarten vergreifen wollen. Einen guten Eindruck hinterließ das Rollenspiel-Epos **Drakken**: Ihr müßt

## Trends der PC-Show

★ 16 Bit marschiert: Die meisten Spiele-Neuheiten erscheinen zunächst für Amiga, ST oder MS-DOS. Es gibt immer mehr Programme, die überhaupt nicht für C 64 und CPC veröffentlicht werden.

★ Von der Rolle: Rollenspiele sind weiter stark im Kommen. Neben den zahlreichen Rollenspiel-Importen aus den USA wagen sich auch verstärkt europäische Programmierer an dieses Genre.

★ Sag' ja zu EGA: Bei PC-Spielen setzen sich EGA- und VGA-Grafikkarten immer mehr durch. Hercules-Grafik wird oft gar nicht unterstützt. Unter CGA sehen viele PC-Spiele recht grulich aus.

hl

**Club**, das Ende des Jahres erscheint. Nicht nur Eintreten auf das runde Leder sind gefragt, auch Taktik und Trainer-Aufgaben müßt Ihr erledigen.

#### Loricel

Drei neue Spiele will das französische Softwarehaus Loricel bis Januar veröffentlichen: den Computer-Flipper **Pinball Magic**, die Panzer-Simulation **Track Attack** sowie das Geschicklichkeitsspiel **Skweek II** (Nachfolger zu Skweek).

#### Magic Bytes

Von dem Gütersloher Softwarehaus erscheinen bis Weihnachten das Jump-and-Run-Spiel **Tom und Jerry 2**, das Jux-Sportspiel **Eskimo Games** und das Denk- und Größenspiel **Blue Angel 69**. Anfang 1990 sollen dann die schon lange angekündigte Kriegsschiff-Simulation **U.S.S. John Young** und das recht actionreiche Terroristendrama **North Sea Inferno** veröffentlicht werden.



Trips zu fremden Welten: "Gravity" von Imageworks (ST)

in einer Fantasy-Welt acht verschiedene Steine finden. Sechs mehrstöckige Dungeons müssen erforscht und viele Monster bekämpft werden.

#### Krisalis

Die kleine Softwarefirma machte hauptsächlich Werbung für das neue Fußballspiel **Manchester United Football**

#### Microprose/Firebird/Rainbird

Eine ganze Reihe von vielversprechenden Neuheiten kündigte Microprose an. Nicht nur unter dem eigenen Namen, sondern auch bei den Labels Rainbird und Firebird stehen zu Weihnachten viele Veröffentlichungen an.



Drei neue Rainbird/Firebird-Spiele von links nach rechts: Tower of Babel, Midwinter (beide ST) und Bushido (C 64)



Rushware  
- Hotline für alle  
MICROPROSE - Titel  
021 01/637575  
Montags + Donnerstags  
15.00 - 19.00 Uhr.

# TOWER OF BABEL

Tower of Babel ist ein neues komplexes Strategiespiel. Ort des Geschehens ist eine verzweigte Plattformanlage mit Türmen und Aufzügen – alles in solider 3D – Grafik und unter Anwendung neuester Licht – und Schattentechniken.

Übernehmen Sie die Führung von Robotern! Programmieren Sie diese so, daß sie Probleme und Puzzles bewältigen und mit anderen seltsamen Kreaturen (wie z.B. 'Drücker', 'Zieher' & 'Greifer') interagieren können. Alternativ dazu haben Sie die Möglichkeit, den Spielablauf in Realzeit zu kontrollieren. Sie können so zu jedem beliebigen Zeitpunkt – wenn die Spielsituation es erfordert – in den Spielablauf eingreifen.

Für die Unternehmungslustigeren unter Ihnen wurde Tower of Babel mit einem kompletten Spieldesigner ausgestattet. Das erlaubt Ihnen, eine Plattform mit Türmen und Aufzügen nach individuellen Gesichtspunkten zu konstruieren. Nutzen Sie diese Chance und fordern Sie Ihre Freunde mit Ihrer eigenen knifflig-teufelischen Konstruktion heraus!

Mehr als nur ein Spiel und mehr als nur ein Puzzle; TOWER OF BABEL eröffnet eine völlig neue Dimension der Strategiespiele! Erhältlich für ST und Amiga.

Roonstraße 5 6503 Mainz-Kastel Tel: 06134 22235





Bei Microprose erscheinen die Postspiel-Adaption **Starlord** und der Nachfolger zu "Airborne Ranger" namens **Rat Pack**. Hier darf der Nachwuchs-Söldner nicht nur einen Einzelkämpfer durch unterschiedlichste Missionen hetzen, sondern gleich ein ganzes Soldaten-Team befehlen. Von Firebird kommen das Kampfsportspiel **Oriental Games** und das Action-Adventure **Bushido**.

Beim Rainbird-Label erscheint das neue Spiel von Tau-Ceti-Programmierer Pete Cook: **Tower of Babel** bietet Tüftelspaß in piekfeinem 3D-Look. Ebenfalls mit edler 3D-Grafik wartet das Strategie/Rollenspiel **Midwinter** auf. Der Spieler muß hier mit einer kleinen Mannschaft eine arktische Insel gegen zahlreiche Invasoren verteidigen. Nicht nur Ski, sondern auch Motorschlitten, Para-Glider und unterschiedlichste Waffen stehen Euch zur Verfügung. Außerdem plant Rainbird die Veröffentlichungen des Handels- und Strategieprogramms **Epoch**, des Atomkriegs-Dramas **Survivor**, des Weltraum-Action-Adventure **First Contact** und **UMS II**, die Fortsetzung zum Kriegs-Strategiespiel "Universal Military Simulator".

## Mirrorsoft/Imageworks/PSS

Strahlende Gesichter in der Hotel-Suite, die Mirrorsoft in unmittelbarer Nähe des Messegeländes belegt hatte. Just zum Messestart rauschte "Xe-

non II" hoch in die britischen Charts. Entsprechend moralisch gestärkt präsentierte man uns die Produktpalette fürs Weihnachtsgeschäft.

Die Software-Speisekarte des Labels Imageworks bietet in diesem Winter für so ziemlich jeden Geschmack etwas. **Gravity** heißt ein ungewöhn-

**Warrior** (früherer Arbeitstitel "Palladin") handelt von einem schwertschwingenden Helden, der hinter einem miesen Zauberer her ist. Adventure-Fans wird ein Nachfolger zu "Lord of the Sword" beschert, das vor gut einem Jahr bei Rainbird erschien. Der zweite Teil nennt sich **The Final Batt-**



Eine neue Simulation von PSS: U-Boot-Tauchfahrt mit "Wolfpack" (MS-DOS/VGA)

liches Geschicklichkeitsspiel, bei dem man von Sonnensystem zu Sonnensystem huscht, sein Schiff allmählich aufrüstet und dabei mit der lästigen Gravitation ganz schön zu kämpfen hat. Von **Dynamic Debugger** berichteten wir Euch bereits vor einigen Monaten — nur trug das Spiel damals noch den Arbeitstitel "DDT". Das witzige Plattformspiel soll besonders durch seine Grafik bestechen und wird auf dem Amiga den HAM-Modus mit über 4000 Farben gleichzeitig ausnutzen. Weiter geht's mit neuen Fantasy-Spielen: **Blade**

le und bietet eine Reihe neuer Features.

**Cadaver** wird das neue Spiel der Bitmap Brothers heißen. Cadaver ist kein weiteres Actionspiel, sondern eine Mischung aus Fantasy-Rollenspiel und Action-Adventure. Auf der Suche nach einem Massenmörder (Schauder, Schauder) kämpft sich ein einsamer Held durch Burgen und Verliese. Ein Action-Adventure der außergewöhnlichen Art verspricht **Theme Park Mystery** zu werden. Als Erbe eines Vergnügungsparks machen Sie bald eine unangenehme

Entdeckung: Eine unheimliche Macht hat sich im Park verschanzt und bereits den eigenen Großvater zu Tode erschreckt. Da solche Spaßchen jeden Besucher vergraulen können, will man dem unbekannten Unhold baldigst den Garaus machen. **Terrarium** ist ein Action-Adventure mit Science-fiction-Handlung: Ihr müßt einen Wissenschaftler-Kollegen aus den Fängen von Kidnappern befreien. Eine weitere Dosis Weltraum bietet **Omicron Conspiracy**. Als

## Messesplitter

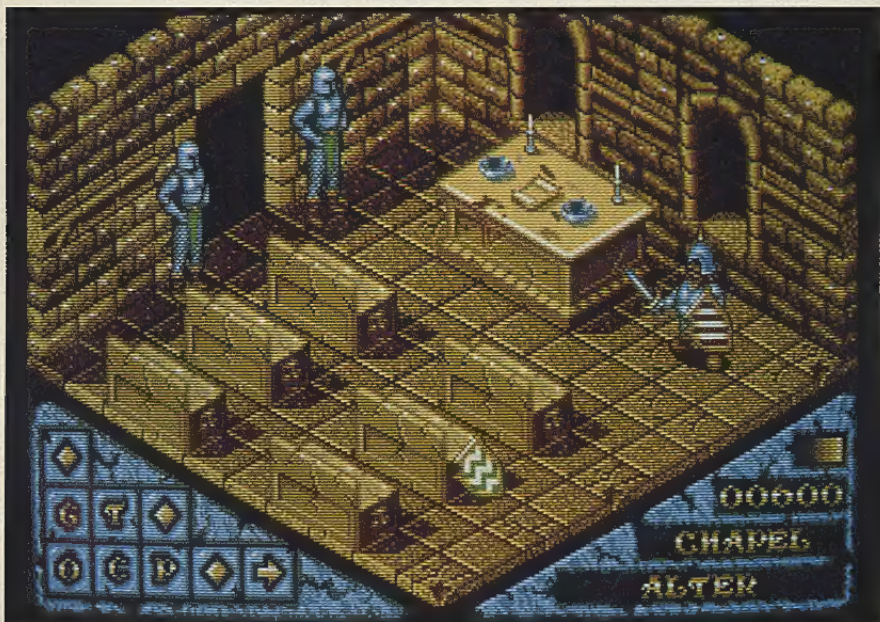
In stilvoller Atmosphäre präsentierte Activision am Abend des ersten Messetages seine Flugsimulation "Bomber". Die Fachpresse wurde zu einer Vorführung des Programms in den piekfeinen "Royal Air Force Club" geladen. Wo Orden in schweren Vitrinen ruhen und Veteranen ihre Whiskys schlürfen, wurde die Simulation auf einem flotten 33-MHz-PC mit Großbildschirm vorgeführt.

Die längste Anreise zur PC-Show mußte Interplay-Boß Brian Fargo bewältigen. Ein Flug von Kalifornien nach England ist ohnehin kein Pappenstiel, doch dank eines Getriebeschadens an einem Flugzeug mußte Brian auch noch reichlich warten. Erst 20 Stunden nach Reisebeginn traf er in London ein. Sein Kommentar: "Bei der Ankunft sah ich aus wie ein Zombie."

Personalwechsel beim englischen Microprose-Büro: Geschäftsführer Stewart Bell hat seine eigene Softwarefirma "Electronic Zoo" gegründet. Über einen Nachfolger ist bei Microprose noch keine Entscheidung gefallen.

Aller guten Dinge sind drei: Bereits zum dritten Mal wurde auf einer PC-Show das Novagen-Spiel "Damocles (Mercenary II)" angekündigt. Im Herbst 1987 hieß es erstmals: "Damocles erscheint Weihnachten". Im September 1988 dasselbe Sprüchlein. 1989 soll das Programm endlich erscheinen — wenn nicht, wird es wohl nächstes Jahr auf der PC-Show wieder angekündigt werden...

hl



Cadaver, das neueste Spiel der Bitmap Brothers, ist ein Action-Adventure mit detaillierter Grafik (ST)



# DIE HERAUSFORDERUNG



**CONTINENTAL CIRCUS**

**MICHELIN**

**Virgin**

**AGIP**

**TAITO**

**HEUER**

**C 64**

**AMES**

**AMIGA**

**ATARI ST**

Die Formel 1 fordert Ihren ganzen Mut und Ihre ganze Entschlossenheit. Sie haben lange trainiert, um der Beste zu sein. 8 Rennen in 8 verschiedenen Ländern müssen Sie antreten. Brasilien ist die erste Herausforderung. Sie dürfen nicht verlieren. Zeigen Sie, daß Sie das Zeug zu einem Niki Lauda oder Alan Prost haben.

**CONTINENTAL CIRCUS**  
**ORIG. SPIELHALLENUMSETZUNG**  
erhältlich für ATARI ST, AMIGA, C 64 Kass./Disk.  
Licensed from © Taito Corp., 1988, export outside Europe and Australasia prohibited.

Virgin Games GmbH  
Eiffestr. 398  
2000 Hamburg 26  
Tel. 040/25 15 36-0



Captain der Sternenpolizei klappert man etwa 250 Orte ab, um einen galaktischen Drogenring zu zerschlagen.

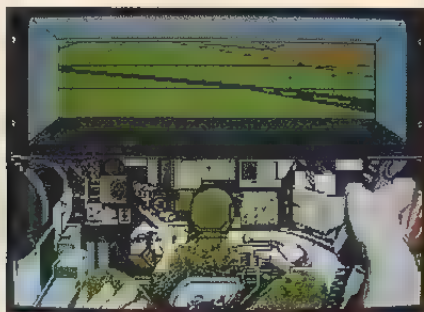
Erstmals wagt sich Image-works an die Umsetzung eines Kino-Kassenknüllers. **Back to the Future II**, der Nachfolger von "Zurück in die Zukunft". Die Zeitreise ins Jahr 2015 soll-

Bösewichtern her. Sportlich wird's bei **Adidas Golden Shoe**, einer neuen Fußball-Simulation. Außerdem plant Ocean die Veröffentlichungen von **Ivanhoe** (Action-Adventure mit witziger Grafik), **F-29 Retaliator** (Flug-Simulation) und **Lost Patrol** (Vietnam-Kriegs-spiel).



Zu Weihnachten erscheint der "Ghosts'n Goblins"-Nachfolger "Ghouls'n Ghosts" endlich für Heimcomputer (ST)

Panzertruppen bei "Tank" (MS-DOS/EGA)



te ein prächtiges Actionspiel abgeben. Details stehen noch nicht fest — bis auf die Tatsache, daß das Spiel erst 1990 erscheinen wird. Mit **Interphase** steht schließlich ein echter 3D-Leckerbissen auf dem Weihnachts-Fahrplan. Zur fließend schnellen Grafik gesellt sich ein ausgetüfteltes Spielprinzip, bei dem man nicht nur schnell reagieren, sondern auch heftig nachdenken muß.

Zwei neue PSS-Strategiespiele runden das üppige Mirrorsoft-Angebot schließlich ab. Bei **Wolfpack** tuckert ein U-Boot durch den 2. Weltkrieg, während fortgeschrittene Spieler bei **Harpoon** gleich ganze Flotten über den Nordatlantik kommandieren.

#### Ocean

Den auffälligsten Stand hatte Ocean. Schwer zu übersehen (und überhören) war die riesige Videowand, auf der die neuen Spiele gezeigt wurden. In die Abteilung "Bildschirm-Metzerei" fallen die wenig geistreichen, aber turbulenten Automaten-Umsetzungen **Cabal** und **Operation Thunderbolt**. Zwei Spieler können gleichzeitig ein Fadenkreuz auf Dutzende von Sprites anlegen. Viel Schießerei erwartet Euch auch bei der Umsetzung des Films **The Untouchables**: Chicagoer Gangster inklusive Al Capone liefern sich wilde Feuergefechte.

Die heißeste Automaten-Umsetzung, die Ocean zu Weihnachten auf der Pflanze hat, dürfte wohl Taitos **Chase HQ** sein. Bei diesem Renn- und Rammspiel hetzen zwei coole Cops im besten "Miami Vice"-Stil hinter motorisierten

#### Psygnosis/Psyclapse

Unter eigenem Namen und auf dem Label **Psyclapse** will Psygnosis zu Weihnachten eine ganze Reihe von Actionspielen loslassen. **Stryx** ist eine Art Mischung aus "Obli-torator" und "Barbarian". Der Spieler steuert seine Figur durch drei Levels voller Action. Zum Nachfolger des Action-Adventures **Barbarian** wird es den Nachfolger **Barbarian II**

#### (Kategorie "Feucht-Fröhlich"). Spectrum Holobyte

Nach der Corvette-Simulation "Vette" erscheint von Spectrum Holobyte zum Jahresende die Panzer-Simulation **Tank**. Eine umfangreiche Mission im Vietnam-Krieg kann man bei **Flight of the Intruder** bestehen. Das Programm wird kein reiner Flugsimulator sein; Strategie ist auch gefragt, um die verhängnisvolle Flieger-Heil zu überstehen.

#### Thalion

Seit Jahren tüfteln die Jungs von Thalion schon an dem Rol-

**Second Price** war ein frühes Demo zu sehen, das mit wahnwitzig schneller 3D-Vektorgrafik protzte. Angeblich soll sogar "Starglider"-Programmierer Jez San beim Anblick dieses Demos ins Staunen gekommen sein.

#### The Edge

Der Pressesprecher am Stand von The Edge setzte sein bestes Breitwand-Glinsen auf, denn mit fast zwei Jahren Verspätung erscheinen im November endlich die Umsetzungen des Taito-Spielautomaten **Darius**. Das horizontal scrol-



Protzige Promotion für "Turbo Out Run": U.S. Gold parkte einen leibhaftigen Ferrari am Stand

geben (nicht zu verwechseln mit dem gleichnamigen Palace-Spiel). Außerdem auf dem Psygnosis-Plan: **Carthage**, **Killing Game Show**, **Infestation**, **Flash Dragon**, **Never Mind** (ein Denkspiel mit über 300 Puzzles), **Matrix Marauders**, **Gore** und das Unterwasserterspektakel **Aquaventura**

lenspiel-Epos **Dragonflight**. Dieses Jahr zu Weihnachten soll das grafisch aufwendige Programm endlich erscheinen. Außerdem zu sehen: das Jump-and-Run-Spiel **Gates of Jambala** und das recht ungewöhnliche Kampfsportspiel **Chambers of Shaolin**. Von dem 3D-Action/Denkspiel **No**

lende Weltraum-Actionspiel fällt vor allem durch seine ebenso zahlreichen wie riesigen Obermonster auf. Fans der Peanuts-Comics werden sich über das **Snoopy**-Computerspiel freuen. **The Punisher** und **X-Men** sind zwei weitere Comic-Adaptionen, doch hier geht's wesentlich



# Hard Drivin'

DER ULTIMATIVE FAHR-SIMULATOR

(unabhängig von allen anderen Rennspielen abhängig)

Es kann keine Image- und keine Markt- und keine  
Anzahl- und Schwere- Unterschiede auf der Zugbrücke  
bringen. Die Fahrer sind gebildet und die Fahrer  
sind nicht nur in der Lage, die Geschwindigkeit  
zu steuern, sondern sie können auch die Kontrolle  
über die Fahrgänge übernehmen und die Kontrolle  
über die Fahrgänge übernehmen.

Die Fahrer sind gebildet und die Fahrer  
sind nicht nur in der Lage, die Geschwindigkeit  
zu steuern, sondern sie können auch die Kontrolle  
über die Fahrgänge übernehmen und die Kontrolle  
über die Fahrgänge übernehmen.



**TENGEN**

Veröffentlicht von Domark Ltd  
Vertrieb: BOMCO, Elbinger Strasse,  
6000 Frankfurt M/90 Tel: (069) 706050

BMPC Amiga Atari Commodore 64 Amstrad Spectrum

**DOMARK**



härter zu. Die Helden sind harte Kämpfer; bei den Software-Umsetzungen wird die Action klar überwiegen. Zu The Punisher kommt Anfang 1990 auch ein neuer Film in die Kinos, in denen Schwedens Muskel-Export Dolph Lundgren den Titelhelden verkörpert.

## SSI

Das amerikanische Softwarehaus SSI ist von Kopf bis Fuß auf "Advanced Dungeons & Dragons" eingestellt. Die Computerprogramme, die auf dieser Fantasy-Rollenspielserei basieren, sind weltweit sehr erfolgreich. Kein Wunder, daß nach "Curse of the Azure Bonds" und "Dragons of Flame" bereits weitere Titel geplant sind. Zum Jahreswechsel erscheint **War of the Lance**, das erste "AD&D"-Strategiespiel. Anfang 1990 folgt mit **Champions of Krynn** ein reinrassiges Rollenspiel. Bis 1992 will SSI fünf AD&D-Computerspiele pro Jahr veröffentlichen. Außerdem sicherten sich die Amerikaner die Rechte an der Science-fiction-Rollenspielserei "Renegade Legion". Die erste Computerumsetzung soll Anfang 1990 erscheinen.

## U.S. Gold

Heißester Kandidat für den Ehrenpreis in der Kategorie "Höchste Spielautomaten-Dichte pro Quadratmeter" war der U.S. Gold-Stand, der mit neuen und älteren Automaten vollgestopft war. Als knalligen Werbegag für das neue Rennspiel **Turbo Out Run** gab's außerdem einen ausgewachsenen Ferrari zu bestaunen. Mit einem roten Ferrari F40 rast Ihr bei Turbo Out Run quer durch die USA. Wechselnde Witterungsbedingungen und 16 grafisch unterschiedliche Streckenabschnitte sind die Besonderheiten des Spiels. Das ursprünglich geplante "Out Run Europa" verschwindet zugunsten der Turbo-Version erst einmal in der Versenkung.

Ein weiterer Nachfolger zu einem Spielhallen-Hit ist **Ghouls'n Ghosts**. Die Fortsetzung zum Klassiker "Ghosts'n Goblins" bietet viele Extrawaffen und gruselige Gegner. Die Mischung aus Baller- und Plattformspiel ist für Dezember geplant. Für 1990 sicherte sich U.S. Gold die Lizenz für Segas neuen Automaten **Crackdown**. Zwei Spieler schießen sich hier

gleichzeitig durch mit Gegnern gespickte Labyrinth. **Moon-walker** nennt sich schließlich das erste Michael-Jackson-Computerspiel. Unterlegt von wummernden Discorhythmen macht sich Michael auf die Socken, um den bösen Mr. Big zu bekämpfen.

## Virgin/Mastertronic/Melbourne House

Der Computer- und Videospiel-Ableger des britischen Unterhaltungskonzerns Virgin hat ein ganzes Bündel Labels unter seinen Fittichen. Auf der PC-Show wurden Neuheiten von Virgin Games (Spielautomaten-Umsetzungen und Sport-Simulationen für Heimcomputer), Mastertronic (Billigspiele) und Melbourne House (Abenteuer-, Rollen- und Strategiespiele) vorgestellt.

Am aktivsten ist derzeit Virgin Games. Die Automaten-Umsetzungen "Silkworm", "Gemini Wings" und "Shinobi" sind kaum veröffentlicht worden, da steht schon der nächste Spielhallenhit für Heimcomputer an. **Continental Circus** ist ein Autorennspiel mit acht Grand-Prix-Strecken. Herzhafte Raufereien mit Straßengangs sind der wesentliche

Inhalt von **Double Dragon II**. Große Neuerungen gegenüber dem ersten Teil sucht man vergeblich. Und gleich noch mal die Masche "Zwei Spieler gleichzeitig gegen den Rest der Welt": In **Ninja Warriors** kämpfen zwei ausgewachsene Ninjas in sechs Levels gegen die Armeen eines Diktators.

Ebenfalls rauh, aber regelgerecht geht es bei der American-Football-Simulation **Quarterback** zu, für die Amerikas Football-Held John Elway Pate stand.

Melbourne House bereitet ein schauriges Abenteuerspiel vor: **Demon's Tomb** handelt von einem englischen Ägyptologen, der einem handfesten Fluch zum Opfer fällt. Mastertronic schließlich startet ein neues Label, auf dem ausschließlich 16-Bit-Billigspiele veröffentlicht werden: "Blitz". Für Amiga/ST/MS-DOS-Verhältnisse erstaunlich niedrig ist der Preis von 5 Pfund (umgerechnet knapp 20 Mark) pro Programm. Die ersten Blitz-Billigspiele sind **Roadwars II** (Action zu Lande), **Speedboat Assassins** (Action zu Wasser) und **T-Bird** (Rennspiel); weitere Titel sollen folgen. *hl/mh*

## Alle wichtigen Messeneuheiten auf einen Blick

Spiele	Geplant für:
1st Person Pinball	Amiga/ST/MS-DOS
Adidas Golden Shoe	Amiga/ST
Advantages	Amiga/ST
Aquaventura	Amiga/ST
Aster x and the...	Amiga/ST/MS-DOS
Atomic RoboKid	Amiga/ST/C 64/CPC
Axel's Magic Hammer	Amiga/ST
Back to the Future II	Amiga/ST/C 64/CPC/MS-DOS
Barbarian II	Amiga/ST
Bar Games	Amiga/ST/C 64/MS-DOS
BAT	Amiga/ST
Beverly Hills Cop	Amiga/ST/C 64/CPC
Blade Warrior	Amiga/ST/MS-DOS
Blue Angel 69	Amiga/ST/C 64/MS-DOS
Blue Angels	Amiga/ST/C 64/MS-DOS
Budokan	MS-DOS
Bushido	C 64
Cabal	Amiga/ST/C 64/CPC
Cadaver	Amiga/ST/MS-DOS
Carthage	Amiga/ST
Chambers of Shaolin	Amiga/ST
Champions of Krynn	Amiga/ST/C 64/MS-DOS
Chase HQ	Amiga/ST/C 64/CPC
Chicago 90	Amiga/ST/MS-DOS

Spiele	Geplant für:
Continental Circus	Amiga/ST/C 64/CPC
Crackdown	Amiga/ST/C 64/CPC
Cyberball	Amiga/ST/C 64/CPC/MS-DOS
Darius	Amiga/ST/C 64/CPC
Dark Century	Amiga/ST/CPC/MS-DOS
Deathtrack	MS-DOS
Demon's Tomb	Amiga/ST/MS-DOS
Die Hard	MS-DOS
Double Dragon II	Amiga/ST/C 64/CPC
Dragon's Breed	Amiga/ST/C 64/CPC
Dragonflight	Amiga/ST
Dragon Spirit	Amiga/ST/C 64/CPC/MS-DOS
Dragon Wars	Amiga/C 64/MS-DOS
Drakken	Amiga/ST
Dynamic Debugger	Amiga/ST/C 64
Elvira, Mistr of Dark	Amiga/ST/MS-DOS
Epoch	Amiga/ST/C 64/MS-DOS
Escape from Planet...	Amiga/ST/C 64/CPC/MS-DOS
Eskimo Games	Amiga/ST
European Space Shuttle	Amiga/ST/MS-DOS
F-29 Retaliator	Amiga/ST
Face Off	C 64/MS-DOS
Far West	Amiga
Fighting Soccer	Amiga/ST/C 64/CPC

Spiele	Geplant für:
First Contact	Amiga/ST
Flash Dragon	Amiga/ST
Flight of the Intruder	Amiga/ST/MS-DOS
Footb. of the Year II	Amiga/ST
Galaxy Force	Amiga/ST/C 64/CPC
Gates of Jambala	Amiga/ST
Gazza's Super Soccer	Amiga/ST/C 64/CPC
Ghouls'n Ghosts	Amiga/ST/C 64/CPC
Gore	Amiga/ST/MS-DOS
Grave Yardage	MS-DOS
Gravity	Amiga/ST/MS-DOS
Hard Drivin'	Amiga/ST/C 64/CPC/MS-DOS
Harpoon	Amiga/ST/MS-DOS
Highway Patrol 2	Amiga/ST/MS-DOS
Hound of Shadow	Amiga/ST/MS-DOS
Infestation	Amiga/ST
Interphase	Amiga/ST/MS-DOS
Iron Lord	Amiga/ST/C 64/CPC/MS-DOS
It came from t. Desert	Amiga/ST/MS-DOS
Ivanhoe	Amiga/ST
Kayden Garth	Amiga/C 64
Keef the Thief	Amiga/ST/MS-DOS
Killing Game Show	Amiga/ST
Knight Force	Amiga/ST/CPC/MS-DOS



Spiel	Geplant für:
Lines and Napoleon	Amiga/C 64
Lost Patrol	Amiga/ST
Magic	Amiga
Manchester United	Amiga/ST/C 64/CPC/MS-DOS
Manhole	MS-DOS
Matrix Marauders	Amiga/ST/MS-DOS
Mechwarrior	MS-DOS
Midwinter	Amiga/ST
Mindbender	Amiga/ST/MS-DOS
Mines of Titan	MS-DOS
Moonwalker	Amiga/ST/C 64/CPC/MS-DOS
Nebulus II	Amiga/ST
Never Mind	Amiga/ST/MS-DOS
Ninja Spirit	Amiga/ST/C 64/CPC
Ninja Warriors	Amiga/ST/C 64/CPC
No Exit	Amiga/ST/MS-DOS
North Sea Inferno	Amiga/ST/C 64/MS-DOS
No Second Price	Amiga/ST
Oliver	Amiga/ST/MS-DOS
Omicron Conspiracy	Amiga/ST/MS-DOS
Onslaught	Amiga/ST
Operation Thunderbolt	Amiga/ST/C 64/CPC
Oriental Games	Amiga/ST/C 64/CPC/MS-DOS

Spiel	Geplant für:
Pictionary	Amiga/ST/C 64/CPC/MS-DOS
Pinball Magic	Amiga/ST/MS-DOS
Power Drift	Amiga/ST/C 64/CPC
Quarterback	Amiga/ST/C 64/CPC
Rat Pack	Amiga/ST/C 64/MS-DOS
Roadwars II	Amiga/ST/MS-DOS
Roller Coaster	
Rumbler	Amiga/ST/C 64/MS-DOS
Safari Guns	Amiga/ST/MS-DOS
Scavenger	Amiga/ST
Skweek II	Amiga/ST/CPC/MS-DOS
Skido	Amiga/ST/MS-DOS
Skidz	Amiga/ST
Snoopy	Amiga/ST/C 64/CPC
Speedboat	
Assassins	Amiga/ST/MS-DOS
Starflight	Amiga/C 64/MS-DOS
Star Lord	Amiga/ST/C 64/CPC/MS-DOS
Stormlord II	C 64/CPC
Stryx	Amiga/ST
Supercars	Amiga/ST
Survivor	Amiga/ST/MS-DOS
Switchblade	Amiga/ST
Swords of Twilight	Amiga
T-Bird	Amiga/ST/MS-DOS

Spiel	Geplant für:
Tank	Amiga/ST/MS-DOS
Team Yankee	Amiga/ST/C 64/CPC/MS-DOS
Terrarium	Amiga/ST/MS-DOS
The Final Battle	Amiga/ST/MS-DOS
The Punisher	Amiga/ST/C 64/CPC
The Untouchables	Amiga/ST/C 64/CPC/MS-DOS
Theme Park Mystery	Amiga/ST/MS-DOS
Time	Amiga/ST
Tom and Jerry 2	Amiga/ST/C 64/CPC
Tongue of the Fat Man	MS-DOS
Toobin'	Amiga/ST/C 64/CPC
Tower of Babel	Amiga/ST
Track Attack	Amiga/ST/CPC/MS-DOS
Turbo Out Run	Amiga/ST/C 64/CPC
TV Sports Basketball	Amiga/ST/C 64/MS-DOS
Ultimate Darts	Amiga/C 64/ST
UMS II	Amiga/ST/MS-DOS
U.S.S. John Young	Amiga/ST/C 64/MS-DOS
War of the Lance	Amiga/ST/C 64/MS-DOS
Wild Streets	Amiga/ST/C 64/CPC/MS-DOS
Wolfpack	Amiga/ST/MS-DOS
X-Man	Amiga/ST/C 64/CPC
Xenomorph	Amiga/ST



**Neu:**  
Fighter Tom Cat



**Neu:**  
Rampage



**Neu:**  
BMX  
Air Master



**Neu:**  
River Raid II



Winter Games

## Spiele-Power für

### ATARI VCS 2600\*

#### auch für ATARI 7800

Neben den abgebildeten Spielen führen wir noch mehr als 50 andere Titel in unserem Programm!

Unter ihnen Hits wie H.E.R.O., Zaxxon, Decathlon, Pitfall, Frostbite, Enduro, Chopper Command, Donkey Kong, Air Raiders, Keystone Kapers, Private Eye, Grand Prix, Bump 'n' Jump usw. usw.

Erhältlich in Versandhäusern, Kaufhäusern und Spielwaren-Fachgeschäften oder direkt bei uns:

**VIDIS Electronic Vertriebs GmbH**

Spaldingstraße 64-68, 2000 Hamburg 1,  
Tel. 040/233352, Fax 040/230677, Tlx 211 641 vidis d

Für Freunde des Systems **COLECOVISION**® haben wir noch reichlich Hard- und Software am Lager!



California  
Games



Summer  
Games



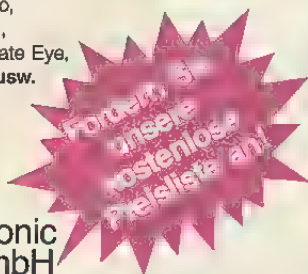
Kung Fu  
Master



Wrestling



Ghostbusters



\* Atari- und Video-Computer-Systeme sind eingetragene Warenzeichen von Atari, Inc.



# Clubs gesucht!

In Zukunft wollen wir in **POWER PLAY** über die Aktivitäten von Clubs berichten, die sich mit Computer- oder Videospielen beschäftigen. Wenn die Adresse Eures Clubs bei uns veröffentlicht werden soll, dann schickt uns eine Karte oder einen Brief mit den Antworten auf folgende Fragen:

1. Wie heißt der Club und welche Anschrift hat er?
2. Mit welchen Computer- und Videospiel-Systemen beschäftigt er sich?
3. Wie hoch ist der Beitrag?
4. Wieviel Mitglieder hat der Club?
5. Was sind die Schwerpunkte der Clubarbeit?

Unsere Anschrift:  
**Markt & Technik Verlag AG**  
**Redaktion POWER PLAY**  
**Kennwort: Clubs**  
**Hans-Pinsel-Str. 2**  
**8013 Haar**

Diese Liste hat uns freundlicherweise der Computershop Gamesworld zur Verfügung gestellt hat. hf

## PC-Engine-Neuheiten

Name	Genre
Alterburrer	Action
Alice in Wonderland	Action
Armed F	Action
Atomic Robo Kid	Action
Batman	Action
Benkei	Action
Berabou Man	Action
City Hunter	Action
Cyber Core	Action
Genpei	Action
Ghouls'n Ghosts	Action
Heavy Unit	Action
Mr. Hei	Action
Ninja Sprites	Action
Pithec Computer/us	Action
Sh nob.	Action
Strider	Action
Super Darius (CD-ROM)	Action
Tatsunoko Fighter	Action
Thunder Blade	Action
Veigues	Action
Volfied	Action
Xev aus II	Action
Legend of the	
Mirror World (CD-ROM)	Adventure
Doraemon	Puzzle
Power Drift	Rennspiel
Cosmic Fantasy (CD-ROM)	Rollenspiel
Cyber Night	Rollenspiel
Sindbad	Rollenspiel
Y's	Rollenspiel
Y's II	Rollenspiel
Neutopia	Rollenspiel
3D Golf	Sport
Baseball '89	Sport
Bull Fight	Sport
Jack Nicklaus Golf	Sport
Super Volleyball	Sport
USA Pro Basketball	Sport
World Beach Volleyball	Sport
Crisis of Dalch Kun	Strategie
Mahjong Gamblers	Strategie

## Neues von Indy

Die MS-DOS-Version des Lucasfilm-Adventures "Indiana Jones und die Last Crusade" wird etwas teurer: Entgegen ersten Ankündigungen lautet die unverbindliche Preisempfehlung jetzt 99 statt 79 Mark. "Schuld" ist die stattliche Anzahl von sechs Programm-Disketten. Die Preisempfehlung für die Amiga- und ST-Versionen bleibt unverändert bei 79 Mark.

Frohe Kunde für ST-Besitzer, die keinen Farbbildschirm haben: Die Atari-Version des Spiels läuft auch mit Monochrom-Monitor. hl

## Batman-Nachlese

Da hatte wohl der Joker seine Finger im Spiel: Leider ist uns in der **POWER PLAY** 11/89 auf Seite 16 ein Fehler unterlaufen. Natürlich spielt Michael Keaton die Rolle des "Batman" im gleichnamigen Kinofilm und nicht Tim Burton — der ist nach wie vor der Regisseur des Films. Ein herzliches Danke an alle, die uns darauf aufmerksam gemacht haben. al

## Anrufen in der POWER PLAY-Redaktion

Es gibt feste Telefon-Zeiten für Leser-Anrufe in unserer Redaktion: **Jeden Montag zwischen 15 und 17 Uhr.** Wählt die Telefonnummer (089) 4613-289. Ihr landet dann direkt bei unserer Redaktions-Assistentin Ulfi und könnt ihr sagen, welchen Redakteur ihr sprechen wollt. Ganz wichtig: Spiele-Tips am Telefon können wir leider nicht geben. hl

## Japan-News: Neue Module für die PC-Engine

Alle Besitzer der PC-Engine sollten schon mal Ihre Geldbörse füttern. Sie könnte angesichts der Masse von angekündigten neuen Spielen bald stark strapaziert werden. In der Tabelle sind die Neuankündigungen aufgeführt, die bis Ende des Jahres in Japan erscheinen sollen.

**Andreas Albert & Partner**  
Sperberweg 26  
8038 Gröbenzell

**Tel. 08142/8273**  
**24 h Hotline**  
**08142/53912**

**Mo. - Fr. 10.00 - 19.00 h**

## C64

	KASS	DISK		ST	AMI
ACTION FIGHTER	28,90	38,90	ACTION FIGHTER	59,90	59,90
ALTERED BEAST	27,90	37,90	ALTERED BEAST	49,90	44,90
A.P.B. DT	25,90	35,90	A.P.B. DT	49,90	49,90
BALLISTIX *	35,90		AQUAVENTURA *	79,90	79,90
BATMAN THE MOVIE DT	26,90	38,90	BARBARIAN 2 PSYGNOSIS	49,90	59,90
BEACH VOLLEY DT *	27,90	37,90	BATMAN THE MOVIE DT *	49,90	59,90
BLOODMONEY *	39,90		BATTLEHAWKS 1942	59,90	59,90
BLOODWYCH * DT	37,90	37,90	BLOODMONEY DT	57,90	57,90
CABAL *	37,90		BLOODWYCH DT	55,90	55,90
CAPTAIN FIZZ	28,90	38,90	CASTLE WARRIOR	49,90	59,90
CARRER COMMAND DT *	38,90		DAS REICH DT	49,90	
CLUSE OF THE AZURE BONDS DT	57,90		DYNAMIC DUX	49,90	64,90
DEMONS WINTER	45,90		DYNAMIC DEFJUGGER *	64,90	64,90
DYNAMIC DUX DT *	27,90	37,90	DRAXKHEN DT *	69,90	79,90
F14 TOMCAT	38,90		DRAGONS OF FLAME *	59,90	59,90
FIGHTING SOCCER *	37,90		DUNGEONMASTER DT (1MB)	65,90	65,90
FORGOTTEN WORLDS DT	25,90	35,90	ELITE DT	65,90	65,90
GAZZAS SUPER SOCCER DT *	27,90	37,90	EYE OF HORUS DT *	64,90	64,90
GEMINI WINGS DT	27,90	37,90	F18 COMBAT PILOT DT	61,90	61,90
GHOU'L N GHOST	38,90		FALCON DT	67,90	72,90
GRAND MONSTER SLAM DT	38,90		SCENERY/MISSION DISK DT	49,90	49,90
GUNSHIP	47,50		FOTTBALLMANAGER II Ind		
HOSTAGES DT	27,90	37,90	EXPANSION KIT DT	49,90	49,90
ICEZ ZUM TOTEN	38,90		GORE *	59,90	59,90
MOONWALKER *	27,50	37,50	GRAND MONSTER SLAM DT	59,90	59,90
MR. HELI	28,90	38,90	GREAT COURTS *	59,90	59,90
IMPERIUM DT	27,90	37,90	GUNSHIP DT	64,90	64,90
OPERATION NEPTUN DT *	27,90	37,90	HANSE DT	59,90	59,90
OPERATION THUNDERBOLD * DT	27,90	37,90	HARLEY DAVIDSON *	59,90	59,90
PASSING SHOT DT	28,90	38,90	HEAVY METAL *	59,90	59,90
PHOBIA	28,90	38,90	HIGHLIGHTS DT	49,90	49,90
POOL OF RADIANCE	59,90		HIGHWAY PATROL *	59,90	59,90
RAINBOW ISLAND *	27,90	37,90	HILLSFAR DT *	59,90	59,90
RICK DANGEROUS	27,50	37,50	INDIANA JONES 3 ADV DT *	65,90	65,90
SHINOB DT	37,50		IT CAME FROM DESSERT *	59,90	
SILKWOOD DT	38,90		KAISER DT *	94,90	94,90
SIM CITY DT *	25,90	35,90	KINGDOMS OF ENGLAND DT	59,90	59,90
STARTRECK DT	27,50	37,50	KNIGHT FORCE *	59,90	59,90
STEEL THUNDER	45,90		KULT DT	55,90	55,90
STORM ACROSS EUROPE	59,90		LIVE AND DEATH *	65,90	65,90
STORMTROOP DT	31,90	45,90	LORD OF THE RISING SUN DT	69,90	72,90
STRIDER	37,90	37,90	MARIC MANSION DT *	59,90	59,90
STUNT CAR RACER	37,90		MATRIX MARAUDERS *	59,90	59,90
SWORD OF ARAGON *	68,90		MICROPROSE SOCCER DT	59,90	59,90
TURBO OUTRUN *	28,90		NEVER MIND *	59,90	59,90
UNTOLCHARABLES *	27,50	37,50	NEWZLANDA STORY DT	52,90	59,90
WIND DREAMS *	27,90	38,90	NORTH AND SOUTH DT *	59,90	59,90
			OZE *	59,90	59,90
			PAPERBOY DT	49,90	49,90
			PENAL MAGIC *	49,90	59,90
			PRATES *	59,90	59,90
			POOL OF RADIANCE *	59,90	59,90
			POPULUS DT	64,90	64,90
			POPULUS DATA DISK DT	29,90	29,90
			QUARTZ *	62,90	62,90
			RANBOW ISLAND *	59,90	59,90
			R.V.F. 750 HONDA DT	59,90	59,90
			S.M. CITY DT	72,90	
			SOCCERMANAGER PLUS DT	39,90	39,90
			SILPHED *	72,90	
			STADT DER LÖWEN DT *	64,90	
			SHADOW OF THE BEAST	79,90	
			SHINOB DT	49,90	49,90
			STARTRECK FINAL FRONTIER *	59,90	59,90
			STAR WARS COMPILATION DT	59,90	59,90
			STORY SO FAR 3	49,90	49,90
			STRIDER	49,90	59,90
			STUNT CAR RACER *	64,90	64,90
			SUMMER EDITION	49,90	59,90
			SURVIVOR *	59,90	59,90
			TABLE TENNIS SILLUTION DT	49,90	49,90
			TARGHAN	59,90	59,90
			T.O.S.E. *	59,90	59,90
			TOWER OF BABEL	59,90	59,90
			TRACK ATTACK *	59,90	59,90
			TRIAD 2	64,90	64,90
			TV SPORTS FOOTBALL DT	66,90	72,90
			WEIRD DREAMS	59,90	59,90
			XENON 2 MEGABLAST DT	64,90	64,90

## PC ENGINE

NEC PC ENGINE	PAL oder RGB Inc. 1 Spiel	479,00
NEC PC ENGINE	Multiversion Incl 1 Spiel	519,00
ALTERED BEAST	105,00	ORDYNE 112,00
BLOODY WOLF	112,00	R TYPE 2 89,00
FINAL FAL TYWIN	105,00	DUNGEON EXP 109,00
P47 AIRFORCE	99,00	NECTARIS 109,00

\* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR

Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben  
Versandkosten: Nachname plus 7,00 DM. Vorkasse plus 5,50 DM  
Ausland Eurocheck plus 10,00 DM



**KNALLIG, PEIFFIG,  
EINZIGARTIG.  
EINFACH SPITZE!**

**Ghostbusters II**



**POWER  
DRIFT**

**ALTERED  
BEAST**

**ACTIVISION**

**GALAXY  
FORCE**

ALTERED BEAST™ POWER DRIFT™, GALAXY FORCE™ and SEGA® are trademarks of SEGA ENTERPRISES Ltd.

This game has been manufactured under licence from SEGA ENTERPRISES Ltd., Japan © SEGA 1988, 1989

Activision Deutschland, ein Tochterunternehmen der Med agenic GmbH. Marketing-Büro: Hauptsir 70, 4835 Rietberg 2, Tel. 052 44/408-40.

Exklusiver Vertrieb: AriolaSoft GmbH. Vertrieb Österreich: Karasoft. Vertrieb Schweiz: Thal AG.

© 1988 COLUMBIA PICTURES INDUSTRIES, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

**SEGA®**



# KORONA SOFT

	C 64 / D	Amiga	Atari ST	IBM
3D Pool	43,-	61,-	61,-	---,-
Action Fighter	43,-	61,-	61,-	61,-
Airborne Ranger	61,-	69,-	69,-	69,-

<b>Altered Beast</b>	<b>43,-</b>	<b>79,-</b>	<b>59,-</b>	<b>---,-</b>
Archipelagos	---,-	79,-	79,-	89,-

<b>Batman - The Movie</b>	<b>43,-</b>	<b>79,-</b>	<b>59,-</b>	<b>---,-</b>
Battletech	61,-	79,-	79,-	89,-
Beach Volley	43,-	79,-	59,-	---,-
Bloodwych	---,-	79,-	79,-	---,-
Börsenfieber	53,-	---,-	---,-	79,-
Curse of the Azure Bonds	69,-	---,-	---,-	89,-
Dynamite Dix	43,-	79,-	59,-	---,-
Eye of Horus	43,-	79,-	79,-	89,-
F-16 Falcon	---,-	89,-	79,-	109,-
F-16 Falcon Mission Disk	---,-	61,-	61,-	---,-
Fighting Soccer	43,-	79,-	59,-	---,-
F.M. II Paket	43,-	53,-	53,-	53,-
Grand Monster Slam	43,-	61,-	61,-	61,-
Grand Prix Circuit	43,-	79,-	---,-	79,-
Gunship	61,-	89,-	89,-	109,-
Hanse	53,-	69,-	69,-	79,-
Hard'n Heavy	43,-	53,-	53,-	---,-
Hillstar	61,-	---,-	---,-	79,-
Hostages	49,-	69,-	79,-	---,-

<b>Indiana Jones / Adv.</b>	<b>---,-</b>	<b>79,-</b>	<b>79,-</b>	<b>89,-</b>
Jeanne D'Arc	---,-	53,-	53,-	53,-
Kick Off	43,-	53,-	53,-	---,-
Kult	---,-	59,-	59,-	---,-
Lizenz zum Töten	43,-	59,-	59,-	---,-
Lombard RAC Rally	---,-	79,-	79,-	79,-

C 64 / D Amiga Atari ST IBM

## Maniac Mansion ---,- 79,- 79,- ---,-

Mr. Heli	43,-	79,-	79,-	---,-
New Zealand Story	43,-	79,-	59,-	---,-
Okolopoly	---,-	---,-	---,-	149,-

## Oil Imperium 43,- 61,- 61,- 61,-

Paperboy	---,-	59,-	59,-	79,-
Passing Shot	43,-	59,-	59,-	---,-
Popolous	---,-	79,-	79,-	---,-
Popolous / Promised Land	---,-	43,-	43,-	---,-
Rainbow Warrior	43,-	79,-	79,-	79,-
Rally Cross Challenge	43,-	53,-	53,-	69,-
Real Ghostbusters	43,-	79,-	59,-	---,-
Rick Dangerous	43,-	79,-	79,-	79,-
Rodeo Games	43,-	79,-	79,-	79,-
RVF Honda	---,-	79,-	79,-	---,-

## Shinobi 53,- 59,- 59,- ---,-

Silent Service	53,-	79,-	69,-	79,-
Stunt Car Racer	43,-	79,-	79,-	79,-
Super Wonderboy	43,-	79,-	59,-	---,-

## Test Drive 2 53,- 79,- ---,- 79,-

## Test Drive 2 / Car Disk 29,- 33,- ---,- 33,-

## Test Drive 2 / Scenery 29,- 33,- ---,- 33,-

Thunderbirds	43,-	79,-	79,-	---,-
Ultima Trilogy	53,-	---,-	---,-	69,-
Vermoor	53,-	79,-	69,-	69,-
Weird Dreams	53,-	79,-	79,-	79,-
Yuppie's Revenge	49,-	79,-	61,-	79,-
Zak Mc Cracken (deutsch)	61,-	79,-	79,-	79,-

Hotline



0 52 41 / 18 28

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten

KORONA-SOFT  
Postfach 3115  
4830 Gütersloh 1

Ständig alle wichtigen Neuerscheinungen für Sie am Lager. Rufen Sie uns an oder fragen Sie nach dem neuen Gesamtkatalog.

**KORONA-SOFT**  
**Postfach 3115**  
**4830 Gütersloh 1**

### Bestell-Coupon

#### Versandkosten:

Inland NN + 5,- DM oder Scheck + 5,- DM.  
Ausland nur Scheck/Bar/Überweisung + 8,- DM.  
Ab 100,- DM Versandkosten frei.

Hiermit bestelle ich folgende Spiele:

Name: _____		D sk	Cass.
Straße: _____			
PLZ/Ort: _____			
Telefon: _____			
Alter: _____			
Computersystem _____			

Sofort auf eine Postkarte und an KORONA SOFT!





**Mit "Drakkhen" hat Infogrames ein verlockendes Fantasy-Rollenspiel in Vorbereitung. Durch lecker animierte 3D-Grafik und viele spielerische**

**Finessen soll das Programm Furore machen.**

**F**ast zwei Jahre haben die Programmierer Richard Bottet, Laurent Salmeron und Michel Royer sowie die Grafikerin Dominique Giroux an dem Rollenspiel "Drakkhen" gearbeitet. Die uns vorliegende Demo-Version macht einen interessanten Eindruck: Vier Charaktere, die je einen von vier Berufen ergreifen können, werden durch eine vielfältige Landschaft gesteuert. Diese Welt besteht aus einer riesi-

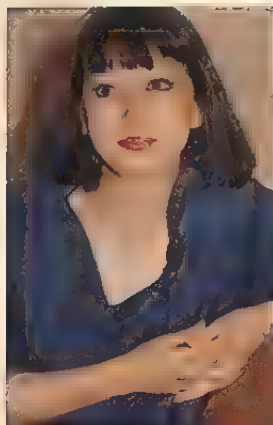
Verfall der Welt aufzuhalten. Neben zahlreichen Monstern, Städten, Läden und Fallen gibt es auch acht große Dungeons. Hier befinden sich, streng bewacht, die acht Steine.

Drakkhen wird sich einiger, für Rollenspiele ungewöhnlicher Grafik- und Spieltechniken bedienen. So wird zum Beispiel die Landschaft in einem Gemisch aus 3D-Vektorgrafik und normaler Zeichentechnik gezeigt. Wer im Lande herumläuft, sieht alles aus der Sicht seiner Party. Wird der

Spieler in einen Kampf verwickelt oder befindet er sich in einem Dungeon, sieht er seine Party quasi von außen. In diesem speziellen Modus können alle Charaktere einzeln per Mausclick manipuliert werden. Gegenstände untersuchen, mit Fallen oder Hebeln hantieren, mit anderen Spielfiguren reden oder Monster aus dem Weg räumen sind nur in dieser Außensicht möglich. Auch die Wirkung der zahlreichen Zaubersprüche kann so beobachtet werden. Besonders auffallend sind auch die vielen kleinen spielerischen Details am Rande. Wenn sich zum Beispiel die Party durch die Eislandschaft schleppt, frieren die Charaktere ganz fürchterlich und nehmen dadurch körperlichen Schaden.

Zum Überprüfen des Standorts der Party und der einschlagenden Marschrichtung haben sich die Programmierer was Besonderes einfallen lassen: Der Nachthimmel in diesem Spiel ist komplett mit den "echten" Sternbildern versehen. So entdeckt der Spieler am nächtlichen Himmel neben dem Großen Bären auch den Polarstern und andere Himmelskörper.

Drakkhen soll ins Deutsche übersetzt für Amiga, Atari ST und MS-DOS erscheinen. Unsere Fotos stammen von einer französischen Demo-Version. Im Moment wird noch fleißig an dem Programm gearbeitet, aber wir werden Euch in einer der nächsten Ausgaben einen ausführlichen Testbericht nachreichen. *mh*



Von der Künstlerin und Innenarchitektin Dominique Giroux stammen die Grafiken

gen Insel, die nur durch die Kraft der alten Drachen am Leben erhalten wird. Leider wurden durch ein großes Gemetzel fast alle Drachen getötet. Der Spieler muß nun mit seiner Party acht Drachensteine suchen, mit denen der älteste Drache herbeigerufen werden kann. Nur dieser Drachenopa ist in der Lage, den langsamen



Zitternd in Schnee und Eis: Was mag wohl in dem Iglu sein? (ST)



Fackeln knistern, Schritte hallen, im Dungeon lauern viele Fallen (ST)



# Vom Barden zum Drachen

Aufregung in der Rollenspiel-Szene: die Schöpfer der klassischen "Bard's Tale"-Trilogie veröffentlichen in Kürze ihren neuesten Titel "Dragon Wars". Das US-Softwarehaus Interplay ließ allen Gerüchten zum Trotz die Finger von einem weiteren Bard's Tale-Spiel und ent-

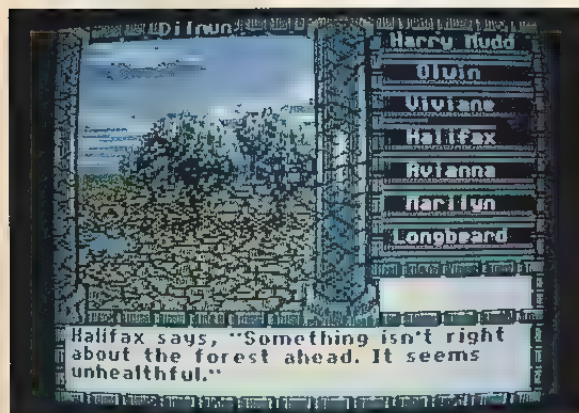
wickelte statt dessen ein ganz neues Rollenspiel-System.

Mit vier Charakteren beginnt Eure Party ihre Abenteuer auf der Wasserwelt Oceana. Im Lauf des Spiels können sich bis zu drei weitere computer-gesteuerte Spielfiguren dazugesellen. Die Charaktere haben keine bestimmten Berufe,

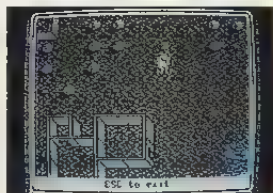
können sich aber ähnlich wie bei "Wasteland" Fähigkeiten aneignen. Es gibt etwa zwei Dutzend solcher "Skills". Je mehr Punkte Ihr einem Charakter für eine Fähigkeit spendiert, desto besser wird er auf diesem Gebiet. Zu den Skills gehören neben praktischen Fähigkeiten wie "Schlösser knacken" und "Schwimmen" auch vier Magie-Klassen, in denen insgesamt 59 Zaubersprüche geboten werden.

Im Gegensatz zu The Bard's Tale gibt es keine zufälligen Monster-Attacken mehr. Habt Ihr einen Angreifer an einer bestimmten Stelle im Spiel erledigt, taucht er auch nicht mehr auf. Wesentlich größer sind jetzt die animierten Grafiken von Monstern. Ähnlich wie bei den AD&D-Rollenspielen wird bei Dragon Wars auch viel Wert auf eine gute Story und atmosphärische (englische) Texte gelegt. Beim ersten Probe-spiel fiel uns neben dem verfeinerten Spielprinzip eine angenehme Prise Humor auf. Bis

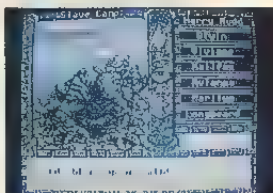
Dezember soll Dragon Wars auf dem C 64 erscheinen; Umsetzungen für Amiga und MS-DOS-PCs werden nicht vor Anfang 1990 erscheinen. Ein genauer Test des Programms folgt in einer der nächsten Ausgaben. **hl**



Warnende Worte: Im Zauberwald lauert anscheinend nichts Gutes



Übersicht: Eine Landkarte darf natürlich nicht fehlen



Frontansicht: Alle Monstergrafiken sind schön animiert

## ST & AMIGA ST AM

Altered Beast	49 <sup>95</sup>	59 <sup>95</sup>
Atman	59 <sup>95</sup>	59 <sup>95</sup>
Blood Money	59 <sup>95</sup>	59 <sup>95</sup>
Bloodwych	59 <sup>95</sup>	59 <sup>95</sup>
Games - Summer conv.	59 <sup>95</sup>	59 <sup>95</sup>
Giants (4 Titel)	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>
Ind. Jones Action	49 <sup>95</sup>	49 <sup>95</sup>
Ind. Jones Advent.	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>
Kick Off	44 <sup>95</sup>	44 <sup>95</sup>
King's Quest 4*	74 <sup>95</sup>	74 <sup>95</sup>
Leisure Suit Larry 2*	74 <sup>95</sup>	74 <sup>95</sup>
Lords of Rising Sun*	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>
Maniac Mansion	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>
Millennium 2.2	59 <sup>95</sup>	59 <sup>95</sup>
Mr. Hell	59 <sup>95</sup>	59 <sup>95</sup>
Paperboy	49 <sup>95</sup>	49 <sup>95</sup>
Passing Shot	59 <sup>95</sup>	59 <sup>95</sup>
Police Quest*	74 <sup>95</sup>	74 <sup>95</sup>
Populous	64 <sup>95</sup>	64 <sup>95</sup>
Rick Dangerous	59 <sup>95</sup>	59 <sup>95</sup>
RVF Honda	59 <sup>95</sup>	59 <sup>95</sup>
Shadow of the Beast	79 <sup>95</sup>	79 <sup>95</sup>
Soccer (Microprose)	59 <sup>95</sup>	59 <sup>95</sup>
Space Quest 3*	74 <sup>95</sup>	74 <sup>95</sup>
Strider	49 <sup>95</sup>	49 <sup>95</sup>
Stunt Car Racer*	59 <sup>95</sup>	59 <sup>95</sup>
Super Wonderboy	49 <sup>95</sup>	49 <sup>95</sup>
Test Drive 2	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>
Tiger Road	49 <sup>95</sup>	49 <sup>95</sup>
TV Sp. Football*	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>
Vigilante	37 <sup>95</sup>	37 <sup>95</sup>
Xenon 2-Megablaster	59 <sup>95</sup>	59 <sup>95</sup>

## BRANDHEISSE SPIELE - EISKALTE PREISE!

### C-64/128

	Kass.	Disk.
Altered Beast	26 <sup>95</sup>	37 <sup>95</sup>
Arcade Power (5 Titel)	37 <sup>95</sup>	49 <sup>95</sup>
Batman	37 <sup>95</sup>	37 <sup>95</sup>
Forgotten Worlds	26 <sup>95</sup>	37 <sup>95</sup>
Gunship	37 <sup>95</sup>	49 <sup>95</sup>
Ind. Jones Action	26 <sup>95</sup>	37 <sup>95</sup>
Kick Off	26 <sup>95</sup>	29 <sup>95</sup>
Mr. Hell	16 <sup>95</sup>	32 <sup>95</sup>
Passing Shot	26 <sup>95</sup>	32 <sup>95</sup>
Powerplay Classics	37 <sup>95</sup>	49 <sup>95</sup>
Silkworm	26 <sup>95</sup>	37 <sup>95</sup>
Soccer (Microprose)	37 <sup>95</sup>	49 <sup>95</sup>
Star Trek	26 <sup>95</sup>	37 <sup>95</sup>
Strider	26 <sup>95</sup>	37 <sup>95</sup>
Stunt Car Racer	26 <sup>95</sup>	37 <sup>95</sup>
Super Wonderboy	26 <sup>95</sup>	37 <sup>95</sup>
Test Drive 2	44 <sup>95</sup>	44 <sup>95</sup>
Vigilante	26 <sup>95</sup>	37 <sup>95</sup>
Xybots	26 <sup>95</sup>	37 <sup>95</sup>
Zak McKracken dt.	49 <sup>95</sup>	49 <sup>95</sup>

### IBM PC

	3,5"	5,25"
Archipelagos	59 <sup>95</sup>	59 <sup>95</sup>
Barbarian (Psygnosis)	59 <sup>95</sup>	59 <sup>95</sup>
Carrier Command*	59 <sup>95</sup>	59 <sup>95</sup>
Ind. Jones Action*	49 <sup>95</sup>	49 <sup>95</sup>
Ind. Jones Advent.	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>
Leisure Suit Larry 2*	74 <sup>95</sup>	74 <sup>95</sup>

Maniac Mansion*	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>
Millennium 2.2	59 <sup>95</sup>	59 <sup>95</sup>
Paperboy	59 <sup>95</sup>	59 <sup>95</sup>
Rick Dangerous	59 <sup>95</sup>	59 <sup>95</sup>
Skewen	49 <sup>95</sup>	49 <sup>95</sup>
Soccer (Microprose)	59 <sup>95</sup>	59 <sup>95</sup>
Space Quest 3*	74 <sup>95</sup>	74 <sup>95</sup>
Stunt Car Racer*	59 <sup>95</sup>	59 <sup>95</sup>
Test Drive 2	69 <sup>95</sup>	69 <sup>95</sup>
Vigilante*	49 <sup>95</sup>	49 <sup>95</sup>

### SUPER-SCHNÄPPCHEN

Schnell zugreifen - nur solange Vorrat

	ST
Bionic Commando	29 <sup>95</sup>
Buggy Boy	29 <sup>95</sup>
Captain Blood	39 <sup>95</sup>
Circus Games*	39 <sup>95</sup>
Hawkeye	29 <sup>95</sup>
Hellbent	29 <sup>95</sup>
Led Storm	29 <sup>95</sup>
Real Ghostbusters	39 <sup>95</sup>
Uninvited*	39 <sup>95</sup>

### C-64/128

	Kass.	Disk.
Arcade Force (4 Titel)	16 <sup>95</sup>	24 <sup>95</sup>
Epyx Epics* (4 Titel)	16 <sup>95</sup>	24 <sup>95</sup>
Leaderboard Par 4	24 <sup>95</sup>	24 <sup>95</sup>
Marble Madness	16 <sup>95</sup>	16 <sup>95</sup>
Rygar	16 <sup>95</sup>	24 <sup>95</sup>

Road Blasters	16 <sup>95</sup>	24 <sup>95</sup>
Test Drive	19 <sup>95</sup>	19 <sup>95</sup>

### IBM PC

	3,5"	5,25"
Bard's Tale	29 <sup>95</sup>	29 <sup>95</sup>
Circus Games*	39 <sup>95</sup>	39 <sup>95</sup>
Fish*	39 <sup>95</sup>	39 <sup>95</sup>
Karting Grand Prix	29 <sup>95</sup>	29 <sup>95</sup>
Macadam Bumper	29 <sup>95</sup>	29 <sup>95</sup>
Three Stooges*	39 <sup>95</sup>	39 <sup>95</sup>

Über 50.000 Kunden aus dem In- und Ausland vertrauen seit Jahren auf unsere erstklassigen Leistungen:

- Alle Spiele werden mit einer deutschen Anleitung geliefert (außer die mit \* gekennzeichneten).
- Durch unser großes Zentrallager sind alle obigen Titel sofort lieferbar, nur mit \* gekennzeichnete Produkte waren bei Drucklegung noch nicht vorrätig.
- Ständige Auserauswahl an topaktueller Software für alle gängigen Computer-Systeme, also auch: Amstrad/Sharp CPC, Atari XUXE 16 Plus 4.
- Bittreue, schnelle und Service bei Bestellung und evtl. Reklamation.
- Jede Lieferung erfolgt in einer stabilen Spezialbox, die Beschädigungen an Disketten oder Verpackungen praktisch ausschließt.
- Ein kostenloser Spieler-Katalog mit umfangreichen Beschreibungen aller Spiele liegt jeder Bestellung bei.
- Ab einem Bestellwert von DM 150,- oder 5 Artikeln sind Porto und Verpackung frei, ansonsten verfahren sich alle Preise zzgl. Porto- und Versandkosten. Art und Preisänderungen vorbehalten.

Um unser aktuelles Gesamtangebot kennenlernen, fordern Sie heute noch unsere kostenlose Preisliste!

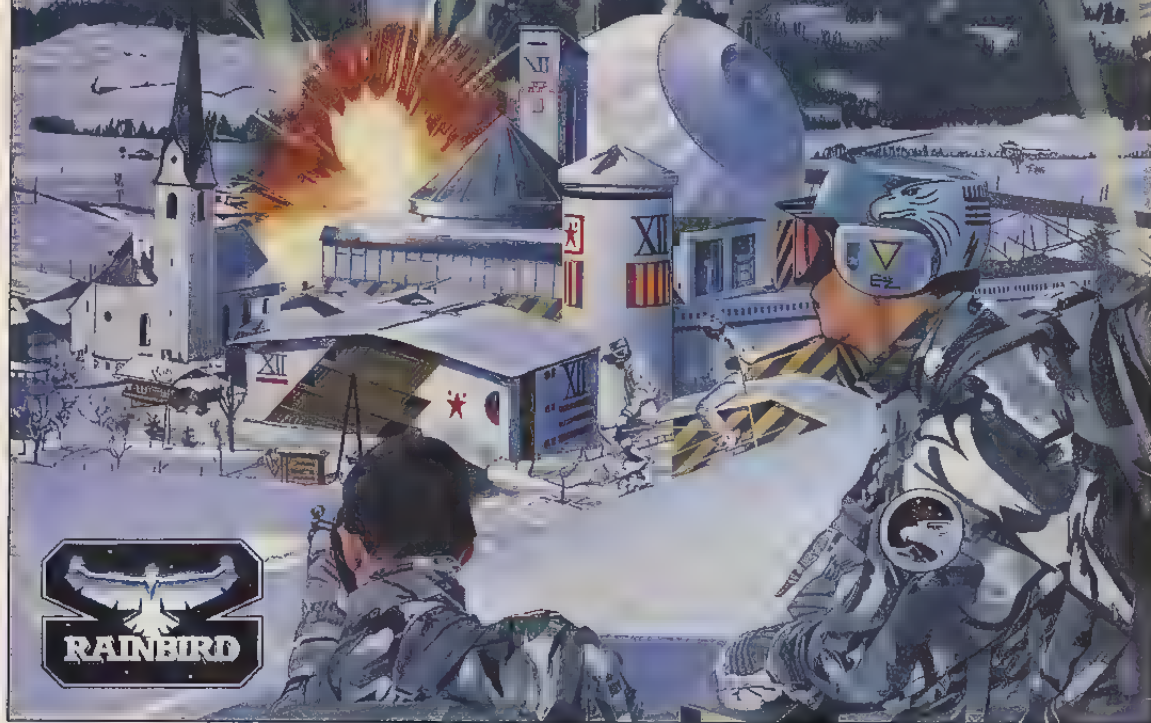
## KINGSOFT

Grüner Weg 28 • D-5100 Aachen  
0241/152051-52 • Fax 0241/152054



Rushware  
- Hotline für alle  
MICROPROSE - Titel:  
02101/637575  
15.00 - 19.00 Uhr.  
Montags +  
Donnerstags

# MIDWINTER



## MIDWINTER

Eine neue Eiszeit ist angebrochen. Sie leben auf einer kürzlich neu kolonisierten Insel und konzentrieren alle Kräfte darauf, für Wärme zu sorgen und die Lebensmittel - vorräte zu erhalten.

Plötzlich erfahren Sie, daß ein Tyrann einen Angriff auf Ihre Insel plant. Als Kommandant der FVPF (Free Village Peace Force/Freiwillige örtliche Friedenstruppe) ist es Ihre Aufgabe, die anderen Mitglieder Ihrer Organisation zu warnen und mit diesen zusammen Ihr Land, Ihren Besitz und insbesondere die lebenswichtigen "Wärmeminen" zu verteidigen.

In Midwinter wird atemberaubende 3/D Grafik mit jeder Menge "Action" kombiniert. Nichts desto weniger benötigen Sie ein erhebliches Maß an List und strategischen Fähigkeiten, um mit Ihrer Truppe überleben und die feindlichen Angreifer zurückschlagen zu können.

Midwinter wurde von Maelstrom entwickelt und verspricht ein neuer Klassiker unter den Strategiespielen von Rainbird zu werden.

Erhältlich für Amiga, Atari ST und IBM PC und Kompatible.

Rainbird - Meister der Strategie.

Roonstraße 5, 6503, Mainz-Kastel. Tel: 06134/22235



# HIT PARADEN

## LESER-HITS



Populous ist erneut ganz vorne

### Leser-Hits (nach Computern)

#### Amiga

1. Populous
2. Zak McKracken
3. F-16 Falcon
4. Kick Off
5. Dungeon Master

#### Amiga ST

1. Populous
2. RVF Honda
3. F-16 Falcon
4. Leisure Suit Larry II
5. Microprose Soccer

#### CGA/EGA

1. Zak McKracken
2. Microprose Soccer
3. Grand Prix Circuit
4. Maniac Mansion
5. Curse of the Azure B.

#### MS-DOS/PC

1. Space Quest III
2. Grand Prix Circuit
3. F-16 Falcon
4. Zak McKracken
5. F-19 Stealth Fighter

#### Sega Master System

1. Fantasy Star
2. Golvellius
3. Wonderboy in  
Monsterland
4. R-Type
5. Y's

#### Nintendo

1. Gradius
2. Ice Hockey
3. Zelda II
4. Super Mario Bros. II
5. Rad Racer

Markt & Technik Verlag AG  
Redaktion POWER PLAY  
Kennwort: Hitparade  
Hans-Pinsel-Str. 2  
8013 Haar

Schickt Eure Hitparaden-Karten  
bitte an diese Adresse

Titel	Hersteller	Wie lang plaziert
(1) Populous	Electronic Arts	5 Monat
(2) Zak McKracken	Lucasfilm Games	13. Monat
(4) F-16 Falcon	Spectrum Holobyte	8. Monat
(3) Microprose Soccer	Microprose	10 Monat
(18) RVF Honda	MicroStyle	2. Monat
(5) Elite	Firebird	33. Monat
(7) Grand Prix Circuit	Accolade	7 Monat
(10) Kick Off	Anco	4 Monat
(9) Test Drive II — The Duell	Accolade	4. Monat
(6) Dungeon Master	FTL	15 Monat
(11) Pirates	Microprose	24 Monat
(13) Grand Monster Slam	Golden Goblins	2. Monat
(—) Maniac Mansion	Lucasfilm Games	21. Monat
(8) R-Type	Electric Dreams	7. Monat
(14) Great Giana Sisters	Rainbow Arts	20. Monat
(—) Spherical	Rainbow Arts	1. Monat
(—) Curse of the Azure Bonds	SSI	1. Monat
(16) Emlyn Hughes International Soccer	Audiogenic	5 Monat
(12) Lords of the Rising Sun	Cinemaware	2. Monat
(—) Leisure Suit Larry II	Sierra	2. Monat

Welche Spiele sind die beliebtesten im ganzen Land? Die POWER PLAY-Leserhits geben die Antwort. Diese Software-Hitliste wird von Euch ermittelt: Jeden Monat stimmen die POWER PLAY-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, in der alle Systeme berücksichtigt werden, ermitteln wir die individuellen Top 5 für einzelne Computer und Videospiel-Systeme. Zusätzlich stellen wir jeden Monat fünf "Bubbler" vor: Das sind neue Spiele, die von Euch noch nie in die Top 20 gewählt wurden und dieses Mal nur knapp gescheitert sind. Die Bubbler sind die heißesten Favoriten auf einen Top-20-Platz in einer der nächsten Ausgaben.

Um bei den Leser-Hits mitzumachen, müßt Ihr uns eine Postkarte mit Euren drei aktuellen Lieblingsspielen schreiben (unterteilt in 1., 2.

Michael Baesgen, Hannover  
Christian Berk, Hamburg  
Piotr Filipowicz, München  
Frank Göthel, Bad Salzungen  
Thilo Kemm, Rodgau  
Herbert Krähen, Klee  
Peter Maillard, Nagold  
Karsten Pletsch, Vaterstetten  
Anja Rüschel, Hamburg  
Dan el Schalier, Serlohn  
Werner Stick, München  
Thomas Zimorski, Birkenheide

Die Gewinner in diesem Monat.  
Herzlichen Glückwunsch!

## BUBBLER

- Indiana Jones and the Last Crusade (Graphic Adventure) (Lucasfilm Games)
- Hard'n Heavy (Reline)
- New Zealand Story (Ocean)
- Sim City (Maxis)
- Rick Dangerous (Firebird)

und 3.). Jeder sollte nur eine Karte schicken, damit das Ergebnis nicht verfälscht wird. Wir behalten es uns vor, Mehrfacheinsendungen auszusortieren. Gebt außerdem an, welchen Computer oder welches Videospiel Ihr besitzt. Diese Informationen brauchen wir,

um Euch im Falle eines Gewinns das richtige Spiel zu schicken. Unter allen Einsendungen werden jeden Monat zwölf Computer- und Videospiele verlost.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Wir wünschen Euch viel Spaß beim Mitmachen. *hl*

## USA

### Vollpreis-Spiele:

1. F-19 Stealth Fighter (Microprose)
2. Who framed Roger Rabbit (Buena Vista)
3. Pirates (Microprose)
4. Leisure Suit Larry II (Sierra)
5. Jack Nicklaus Golf (Accolade)
6. Police Quest II (Sierra)
7. F-16 Falcon (Spectrum Holobyte)

### Billigspiele und Compilations:

1. Dragon Warrior (Nintendo)
2. Mega Man 2 (Capcom)
3. Ninja Gai Den (Tecmo)
4. Strider (Capcom)
5. Faxanadu (Nintendo)
6. Teenage Mutant Ninja Turtles (Ultra)
7. Track & Field II (Konami)



# Reign of

Die ultimative Spielidee!

# Melk



Screenshots-ATARI ST

**M**ittelalter  
es herrscht eine  
dunkle Zeit voller  
Handel  
Strategie  
Kampf  
Abenteuer

Vertrieb: BOMICO  
Elbinger Straße 1,  
6000 Frankfurt a. Main 90



**BOMICO Serviceline**  
Haben Sie Fragen zu Bomico  
Spielen? Möchten Sie Tips zum  
Spielablauf? Unsere Spiel-  
experten helfen weiter!  
Mo.-Fr von 15.00 bis 18.00  
Uhr Ein Anruf genügt.  
Tel. 069/7780 25

ATARI ST

AMIGA



**B**iologe, Bestsellerautor, Brettspielschöpfer: Prof. Dr. Dr. h.c. Frederic Vester ist eine Koryphäe unter den Wissenschaftlern. Mit seinem Werk über das vernetzte Denken, das Hunderte wissenschaftlicher Arbeiten, mehrere Bücher sowie Rundfunk- und Fernsehsendungen umfaßt, erreicht er ein Millionen-Publikum. Er erhielt dafür zahlreiche Dekorationen, Auszeichnungen und Forschungspreise. Zum Erscheinen seines PC-Spiels "Ökopolopoly" befragten wir ihn zu den Themen:

#### PROGRAMMIERER

Ich habe mich vorher nie mit Computerspielen beschäftigt, außer Basic kann ich keine einzige Programmiersprache. Ich will bewußt meine Naivität behalten. Beim Umgang mit Informatikern muß man stur bleiben. Wenn die Programmierer meinten: "Weiß doch jeder", sagte ich einfach: "Nein". Ich habe mich ganz dumm gestellt. "Wo muß ich jetzt draufdrücken", fragte ich. "Das haben Sie doch vorher schon gesehen", meinten sie. "Ich seh's aber jetzt nicht mehr. Außerdem hab' ich's wieder vergessen. Also, wo muß ich draufdrücken?"

Ich wußte natürlich wo. Zuerst waren sie ziemlich sauer. Doch dann hat's Ihnen viel Spaß gemacht, weil sie merkten, daß Ihre Arbeit qualitativ besser wurde. Unsere beiden Informatiker Michael Stoltz und Peter Krawinkel hatten 1200 Programmierstunden geplant und ebenso viele gebraucht. Das Ökopolopoly-Projekt lief ganz ohne Pflichtenheft, dafür in kreativer Zusammenarbeit. Wir haben keinen Tag länger gebraucht als geplant, obwohl wir viele neue Wege gegangen sind. Das ist schon eine kleine Sensation.

#### COMPUTER

Ich mag Computer. Aber ich weigere mich, den Computer



Paradiesische Zustände sind schwer zu erreichen

zu bedienen. Umgekehrt: Ich will mich von der Maschine bedienen lassen. Als wir einen Macintosh bekamen, merkte ich: "Aha, das ist ein Gerät, der mir hilft und nicht umgekehrt."

# Staatsstreich



# ÖKOLOPOLY

## Das Spiel, das vom Professor kam

Ich denke nicht dran, meine teure Zeit dafür einzusetzen, das Ding zum Laufen zu bringen. Bin ich verrückt? Das wäre ja die Umkehr des Zwecks.

#### COMPUTERSPIELE

Ein Spiel soll so attraktiv sein, daß man Lust kriegt, mehr über die Hintergründe herauszukriegen. Die Neugierde soll angefeuert werden. Ich habe ein wenig "Mindshadow" gespielt, ein bißchen "Larry" und "King's Quest", aber das wird mir recht schnell langweilig. Auch Ökopolopoly spiele ich vor allem, um neue Simulationmöglichkeiten zu testen und mehr über das Verhalten von Systemen zu erfahren. Das ist das eigentliche Vergnügen!

#### SPIELER

Neben den Privatleuten sind Manager und Umweltgruppen die Zielgruppe für Ökopolopoly. Die Bundeszentrale für politische Bildung verwendet es schon lange für Schulungszwecke. Natürlich haben wir auch an Schulen gedacht. Das Spiel ist eine hervorragende Möglichkeit für Lehrer, um Diskussionen über Umwelt, Politik, Soziales und Informatik an-

zufachen und die Überraschungen beim Umgang mit Systemen zu zeigen.

#### SIMULATIONEN

Simulieren ist unheimlich wichtig. Entweder bringen Sie ein Thema über die Theorie bei; dann ist es meilenweit entfernt von der Realität. Oder man probiert's in der Wirklichkeit aus; dann ist's wahnsinnig gefährlich, wenn man reinfällt. Außerdem dauert es lange, bis man den Reifall bemerkt und man bringt ihn nicht mit der ursprünglichen Fehlentscheidung zusammen.

In der Simulation kann ich ausprobieren und erleben, was passiert, ohne daß wirklich etwas schiefgeht. Ich darf sogar Fehler machen — Gott sei dank — und daraus lernen.

#### SCHULEN

Lernen ist nach den Erkenntnissen der modernen Lernbiologie nur im Spiel möglich — und zwar von Natur aus. Ein Lebewesen soll ja nicht in der Umwelt lernen, in der es gestrebt ist. Vor dieser Umwelt soll es fliehen; deshalb löst sie durch den Streß Denkblockaden aus. In dem Moment, in dem Entspannung eintritt,

kann man herumprobieren. Wenn's nicht mehr gefährlich ist, beginnt das Spiel; mit dem Spiel beginnt das Lernen.

Die Schulen machen das genaue Gegenteil: Das ist dann kein Lernen, sondern eigentlich nur ein Merken. Man merkt sich etwas, aber das Verstehen oder das Einbinden in das Gesamtleben ist miserabel. Wenn ein Bewerber mit einer Eins im Doktorexamen kommt, dann wissen wir gleich: Der ist meist für unser Institut nicht geeignet. Wenn er zwischendrin eine Wäscherei oder eine Kneipe betrieben hat, dann kann man eventuell mit ihm etwas anfangen. Ich kann das ganz kraß so sagen. Lernen, wie wir es heute brauchen, funktioniert nicht in dieser unrealistischen Schul- und Uni-Scheinwelt, die die Welt in Fächer einteilt.

#### LEHRER

Ein hervorragender Skiläufer kann einem Anfänger auf der Piste nichts beibringen. Er kann sich nicht mehr vorstellen, welche Schwierigkeiten der Anfänger hat. Wenn dagegen jemand die erste Ski-Stunde hinter sich hat, kennt er die Probleme: "Du mußt das so



und so mit der Gewichtsverlagerung machen." Wer selbst im Lernprozeß ist, kann besser lehren. Deshalb ist in vielen Fällen der Lehrer der Ungeeignete, den Schülern etwas beizubringen.

Schüler sollen Schülern etwas beibringen. Deshalb: Sagt vor, schreibt ab, fragt andere, helfe Euch und laßt Euch helfen. Gerade bei der Informatik bietet es sich an, daß Schüler den Lehrern helfen. Es gibt soviel vernünftige Lehrer, die das machen, selbst, wenn es gegen die Schulordnung verstößt.

#### SCHULMATERIAL

Wir boten Ökolopoly der neugegründeten Software-Abteilung des FWU an (Institut für Film und Bild in Wissenschaft und Unterricht) an. Das scheint ein ziemlich verkürzter Laden zu sein. Die zuständige Dame war zwar vom Spiel begeistert und wollte auch einige Tausend Stück abnehmen, meinte aber dann: "Wir müssen natürlich sehr viel ändern. Das Wort 'Spiel' darf nicht erscheinen. Können wir's nicht 'Simulations-Programm' nennen?" Und solche Witzchen über Politik dürfen natürlich nicht drin sein." Ich meinte: "Ich denk' gar nicht dran, die didaktische Qualität des Spiels auf diese Weise herunterzuschrauben" und wunderte mich, wie wenig Ahnung man in einer solchen Institution davon hat, was unserem Unter-

Anstelle auch in den Benutzeroberflächen möglichst vielseitig zu sein und bei den Schülern die Fähigkeit zu entwickeln, mit jeder Situation fertigzuwerden — das ist ja die Aufgabe der Schule — kam die Ansicht: "Wir planen für all unsere Programme einen einheitlichen Bildschirm. Da müssen Sie sich natürlich auch dran halten." In solchen Händen liegt also die Software-Belieferung von Schulen. Die orientieren sich am vorigen Jahrhundert. Natürlich haben wir auf das Geschäft verzichtet und liefern das Spiel nun direkt an die Schulen.

#### ENTWICKLUNGSHILFE

Die "Gesellschaft für technische Zusammenarbeit" (GTZ) ist ein sehr aktiver Verein. Sie entwickeln im Auftrag des Bundesministeriums für wirtschaftliche Zusammenarbeit Projekte für die dritte Welt. Das »technisch« zeigt schon: Es geht meist darum, eine Fabrik irgendwo hinzustellen, die dann verrostet.

Man hat da furchtbar viel Unfug gemacht und ist bis heute nicht bereit zu prüfen, ob die Vorhaben systemverträglich sind. Wenn Sie ein neues Werk in einem Entwicklungsland errichten, müssen Sie sich viel überlegen: Wie kann ich das Werk den dortigen Gegebenheiten anpassen? Sind die Leute überhaupt bereit, mitzumachen? Paßt die Arbeit zur Mentalität der Bevölkerung?

#### Ökolopoly...

... gibt es schon länger — allerdings als Brettspiel. Die Spielidee Vesters klingt einfach, erweist sich aber als tückisch: Als weiser Staatenlenker sollen sie das fiktive Land "Kybernetien" führen, das in acht Lebensbereiche aufgeteilt ist. Kein Bereich existiert für sich al-

"Stellwerk" können Sie sich Ihre eigenen Herausforderungen basteln. Von "Zielvorgaben" ("Ich höre erst auf, wenn die Produktion bei 18 Punkten steht...") bis zu "Ereigniskarten" (bescheren meist unangenehme Schicksalsschläge) ist alles vorhanden. Und was im Brettspiel nicht drin ist:

Indem man die Mathematik der Wechselwirkungen ändert — und das geht ohne Programmierkenntnisse —, spielt man unter völlig neuen Voraussetzungen weiter. Das Programm ist kein reines Spiel, sondern läßt sich als ernsthaftes Lehrprogramm für harte Manager-Schulungen genauso verwenden wie für die Kreistagung der örtlichen Ökogruppe. Es ist



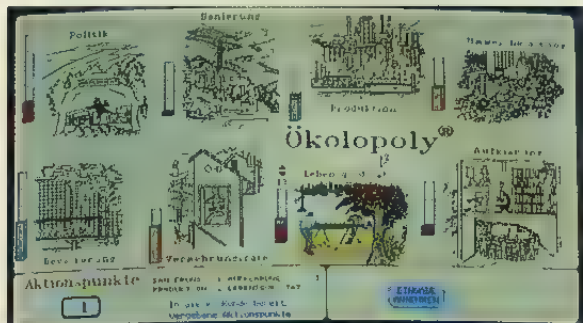
Ökolopoly gibt es auch als Brettspiel (Ravensburger): Eine Art "Pappcomputer" mit Drehscheiben.

komplett mausgesteuert und einfach zu bedienen; Sie brauchen allerdings einen PC mit mindestens 640 KByte, eine EGA-Karte und eine MS-DOS-kompatible Maus. Ein schönes, ausführliches deutsches Handbuch liegt dem Programm bei und liefert gleichzeitig eine Schulung im vernetzten Denken. Umsetzungen für Atari ST und Amiga sollen folgen.

Wer mehr wissen will, findet Material in Professor Vesters Büchern "Denken, Lernen, Vergessen", "Unsere Welt — ein vernetztes System", "Phänomen Stress" und "Leitmotiv vernetztes Denken".

Wenn Sie etwas, wirkt sich das sofort auf die anderen Bereiche aus. Zu Beginn jeder Spielrunde bekommen Sie Aktionspunkte, die Sie auf die vier Bereiche "Sanierung", "Produktion", "Lebensqualität" und "Aufklärung" verteilen. Das verändert sofort die Werte in der "Politik", "Umweltbelastung", "Bevölkerung" und der "Vermehrungsrate". Sie können genau verfolgen, was Sie verbockt haben: Der Computer zeigt unbestechlich alle Wechselwirkungen.

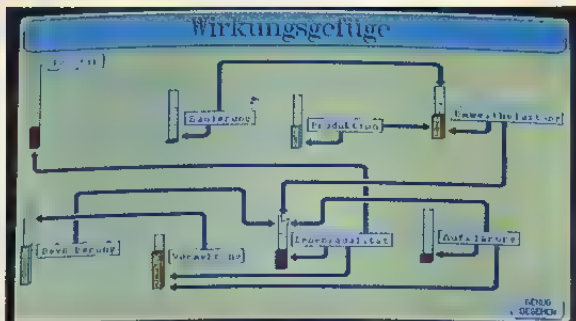
Fünf Standard-Situationen sind vorgegeben. Im



MS-DOS (Amiga, Atari ST, Macintosh)  
169 Mark (Diskette) ★ Studiengruppe für Biologie und Umwelt/Ariolasoft

richt nach wissenschaftlichen Erkenntnissen heute nottut. Sie war pikiert: "Aber Unterricht muß doch ernst sein." Ich sagte: "Unterricht muß eben nicht ernst sein! Wenn die Politiker eins auf den Deckel kriegen, macht das ja den Schülern Spaß, dann spielen sie gerne."

Welche Nebeneffekte und Folgen treten auf? Die GTZ machte das alles nicht, sondern stellte das Werk einfach hin. Deshalb kursiert bei Insidern ein anderer Name für die GTZ: "Gesellschaft für totalen Zusammenbruch". Die bekommen jetzt ein Ökolopoly geschickt. Vielleicht durchbre-



"Wenn ein Bewerber mit einer Eins im Dokorexamen kommt, dann wissen wir gleich: Der ist meist für unser Institut nicht geeignet."



# DER ETWAS ANDERE VERSAND!

## 24-Stunden-Service!

Wir garantieren, daß jede Bestellung spätestens 24 Stunden nach Eingang unser Haus verläßt, sofern lieferbar. Auf alle gekauften Artikel erhalten Sie natürlich volle Garantie. Wir führen jede verfügbare Hardware und Software für ST, PC und Amiga sowie alle Bücher. Hier ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Programm:

SPIELESOFTWARE	ST	PC	AMIGA	ANWENDERSOFTWARE:	Atari ST
African Raiders Dakar 89	60	45,-	45,-	ADIMENS 2.3	195,-
Altehdunor	45,-	80,-	80,-	Adin Macintosh Enhancer	595,-
Archipelagos	80	80	80	Ami-Virus Kit	65,-
Balance of Power	75,-	75,-	75,-	Arabesque	275,-
Batman - The Movie	60,-	-	80,-	Banktransfer	275,-
Bio Challenge	75,-	-	75,-	BS-Fib	590,-
Bismark	80,-	80,-	80,-	BTX Manager 3.02	400,-
Blackditch	80,-	-	80,-	CAD 3D Cyber Studio	175,-
Bolo Werkstatt	55,-	-	-	CAD 3D Cyber Contro	90,-
Buffalo Bills Rodeo	80	60	60	Convent	95,-
Conflict Europe	85,-	-	80,-	Copy Star 3.0	160,-
Daisy Thompson	45,-	65	55	Datamat	90,-
Das Reich Anno 1871	55,-	-	-	Desk Royal	65,-
Dschungelbuch	60,-	50,-	-	Easy Draw-Supercharger	175,-
Dungeon Master	75	80	80	Epiemenu	85,-
Elite	65	80	80	F2000	ab 395,-
Eye	20	-	35,-	GFA Draft plus	240,-
F 16 Falcon	80	115,-	95,-	Systembibliothek dazu	je 145,-
F 19 Mission Disk I	65,-	-	65,-	System Signum Jilley	95,-
Fish	80	80	80	IPADegens II	165,-
Flight Simulator II deutsch	95,-	145	95,-	Jogger	390,-
jede Scenery Disc dazu	45	45	45	LDW-Powercalc	245,-
F.O.T.T.	90,-	-	95,-	MonoStar plus	35,-
Fuggo	80	60	-	Neo Desk	85,-
Grand Monsternism	55	65	65	Omikron Compiler	175,-
Hogwarts	75	75	80	Revolier	125,-
Jett	95	95	95	ST Pascal Plus	240,-
Kaiser	120	-	120,-	Spectre 128	ab 495,-
Kick off	45	45	45	Spectrum 512	140,-
Kult	80	60	75	Steuer-Tax 88	90,-
Leadboard Birdie	70	-	80	Tempus 2.0	120,-
Legend of Orl	80	80	80	Timeworks Publisher	230,-
Leisure Suit Larry	60	60	80	Turbo C	ab 225,-
Leisure Suit Larry II	85	85	-	Turbo ST	75,-
License to Kill	60	80	80	ist Proportional	115,-
Lombard RAC Rallye	80	80	80	ist Address	95,-
Manhunter 2 - San Francisco	95	95	95	ANWENDERSOFTWARE:	IBM-PC
Millennium 2.2	80	80	80	Backerbase	95,-
Mingol	55	-	45,-	DAVID Datenbank	465,-
Ökopoloy	-	185,-	-	GA-Desk plus	145,-
Öl Imperium	65	65	65	GFA Draft plus	275,-
Operation Neptune	65	75	45,-	STAR-MANAGER Benutzeroberfläche	95,-
Pachman	60	-	65	STAR-PLANNER 2.0	395,-
Paper Boy	80	80	80	STAR-WRITER 3.02	295,-
Passing Shot	60	-	60	Timeworks Publisher	490,-
Pirates	80	75	-	Turbo C	350,-
Populous	75	75	75	Turbo Pascal	390,-
Populous Scenery Disk I	35	-	35	ZUBEHÖR	
Potion Chess	55	65	-	Staubschutzhäuben Kunstleder für	
Rick Dangerous	75	75	-	ATARI 124	25
RVF Honda	80	-	75	ATARI 1040 oder Mega Tastatur	je 19,-
Shout	60	-	60	14" Monitor	28,-
Space Quest II	65	95	80	AT Tastatur	25,-
Starfighter II	65	-	65	Mega ST Set Monitor + Tastatur	auf Antrage
Star Wars Trilogy	80	-	80	andere Monitore + Drucker	
Star Car Racer	85	-	85	Media Box 3.5"	40,-
Technom	60	85	80	PC Speed	595,-
Tetris (im TRIAD Pack)	80	-	80	Handy Scanner ink. Textark	460,-
Tim + Struppi auf dem Mond	60	-	60	SPAT Flachbettscanner PC + ST	995,-
Time Scanner	65	-	80	NEC P 6 plus Drucker	1295,-
Times of Lore	65	80	-	5.25" NO NAME MD2D	5.50
Time IV	80	85	80	3.5" NO NAME MF2DD	14.50
Vektorball	45	45	-	3.5" BOEDER MF2DD	28,-
Virus	65	80	80	PUBLIC DOMAIN	
Volleyball Simulator	60	55	55	Wir haben über 2000 Programme auf über 300	
Wallstreet Wizard	65	75	55	Disketten. Nummerierung wie in ST Computer +	
Wallstreet Wizard Editor	45	45	45	eigene. Außerdem führen wir über 10.000 Pro-	
Waterloo	80	80	80	gramme auf 2000 Disketten auf MS-DOS	
XENON II Megablast	80	-	80	JEDER DISKETTE	nur 5,- DM
Zax McKracken	75	75	75		

Kostenlose Kataloge für PD, Bücher, Hardware und Software bitte getrennt unter Angabe Ihres Computertyps anfordern. Lieferung per NN zzgl. 7,- DM Versandkosten. Bei Vorauskasse zzgl. 3,- DM, ab 100,- DM Bestellwert versandkostenfrei. Auslandsversand grundsätzlich zzgl. 15,- DM Versandkosten. Bestellen Sie bitte schriftlich oder telefonisch.

### COMPUTER-VERSAND

# Schlichting

...der etwas andere Versand

ATARI-Fachmarkt • MS-DOS-Fachmarkt • NEC-Fachhandel

Rund um die Uhr: ☎ 030/7862550

Postanschrift: Katzbachstraße 8 • D-1000 Berlin 61  
Ladengeschäft: Katzbachstraße 6+8 • D-1000 Berlin 61  
Fax: 030 / 786 19 04 Händleranfragen erwünscht

chen sie anhand des Spiels ein paar Denkbarrieren.

### HIGH-SCORE-LISTEN

In Ökopoloy kann man bis zu 125 Punkte bekommen. Die Mitarbeiter unseres Instituts stehen schon drin. Die Leute sollen sich ja freuen, wenn sie den Vester überholen können.

### ISDN

Gegenüber dem "Fortschritt" mit ISDN bin ich sehr skeptisch. Hier wird wieder mal dermaßen fachspezifisch gedacht, ohne nach rechts und links zu schauen. Erstmal können Hacker jederzeit an Daten herankommen. Alle Netze sind ja verbunden. Ich frage mich: Warum sind unsere Körper nicht über ein globales Nervensystem vernetzt? Warum hat jeder von uns einen eigenen Blutkreislauf? Dann hätten wir jetzt alle AIDS oder einen gemeinsamen Nervenzusammenbruch! Und in unserer künstlichen Informationswelt will man alles verbinden. Da braucht nur jemand einen Virus reinschmuggeln: Niemand kann sich im Grunde dagegen schützen. Schwarz-Schilling interessiert das gar nicht, der will nur für seine Post Brötchen verkaufen.

### AUTOS

Schauen Sie auf die Straße: Ein Auto am anderen. Dabei stehen sie 18mal so lange, wie sie fahren. Eine durchschnittliche Autofahrt beträgt 14,6 Kilometer. Nur 0,2 Prozent der Fahrten sind Urlaubsfahrten. Dann werden 651 Kilometer zurückgelegt. Der durchschnittliche Autobesitzer braucht also nur einmal im Jahr einen Tourenwagen.

Mein Vorschlag: Nur noch City-Cars, die nicht schneller als 50 km/h fahren und eine 50 Kilometer-Reichweite haben. In dem Moment können Sie bequem hoch und kurz sein und z.B. auch Elektromotoren verwenden. Keine Unfälle, langsam, leicht, lautlos, das ist wichtiger als Reichweite. Das funktioniert natürlich nicht, wenn die Bahn keine Querverladung bietet und wenn die Autoindustrie auf ihrem jetzigen Standpunkt beharrt und weiterhin an ihren Zielen festhält: 220 auf der Autobahn, große Limousine, mehr Ventile, höhere Beschleunigungswerte, niedriger CW-Wert und höhere Spitze. Manche der Firmen wollen nicht akzeptieren, daß sie so veraltet denken. Dabei können sie ungeheuer viel machen, wenn einmal der Verkauf

zurückgeht — und der wird zurückgehen. Allein das Recycling-Geschäft und die dezentrale Energieversorgung könnten der Autoindustrie genügend zu tun geben. Das liegt zur Zeit aber noch in den Händen von Leuten, denen das Know-how fehlt.



"Die Leute sollen sich ja freuen, wenn sie den Vester überholen können"

### Professoren-Profil

Prof. Dr. Dr. h.c. Frederic Vester, geboren 23. November 1925, Biochemiker, verheiratet, drei Kinder. Studium in Mainz und Paris.

### 1953

Promotion an der Universität Hamburg. Weltweite Forschungstätigkeiten und Lehraufträge bis 1970. Hauptgebiet Krebsforschung, Inhaber mehrerer Patente über tumorhemmende Proteine.

### 1970

Gründung und seither Leitung der privaten "Studiengruppe für Biologie und Umwelt GmbH" in München. Hauptarbeitsgebiet: Biokybernetik. Wesentliche Anstöße auf dem Gebiet der Lernbiologie und Systemkunde

### 1981

Ernennung zum Professor im Bundesdienst. Bis 1989 Ordinarius für "Interdependenz von technischem und sozialen Wandel" an der Universität der Bundeswehr München.

### 1989

Ständiger Gastprofessor für Betriebswirtschaft an der Hochschule St. Gallen. Berater für viele Firmen und Behörden, um "systemorientiertes" Denken zu trainieren. Weltweit Vorträge zu seinem Werk. Zahlreiche Fernsehfilme und Sachbücher zur Umweltproblematik.

up



# PIRATES!



Ab sofort  
für Atari ST  
erhältlich

## MICRO PROSE

— SIMULATION — SOFTWARE —

Roonstraße 5, 6503, Mainz-Kastel. Tel: 06134/22235

Vertrieb: Roshware/Micron Handelsge... mbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst, Tel.: 02101/607-0 Vertrieb Österreich: Karosoft, Darius, Schweiz: Thal AG

Rushware  
- Hotline für alle  
MICROPROSE - Themen  
02101/637575  
Montags + Donnerstags  
15.00 - 19.00 Uhr





# RETALIATOR

## BOMICO SERVICELINE ☎

Haben Sie Fragen zu  
BOMICO-Spielen? Möchten  
Sie Tips zum Spielablauf?  
Unsere Spielexperten helfen  
weiter! Mo.-Fr. von 15-18 Uhr.  
Ein Anruf genügt!

Tel. 0 69 / 77 80 25

### BOMICO

Elbinger Straße 1  
6000 Frankfurt/M. 90

ocean<sup>®</sup>





# Tower of Babel

Atari ST (Amiga, MS-DOS)  
85 Mark (Diskette) ★ Rainbird

Grafik: 80	Sound: —	Schwierigkeit: mittel										
POWER-Wertung: 86												
Lustgewinn für Logik-Liebhaber: Fantasiereiches 3D-Tüftelspiel												



Super!

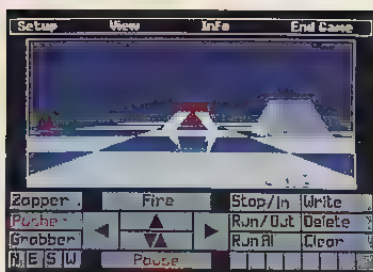
Das ist der Stoff, aus dem Spiele-Klassiker sind: Die spezialisierten Roboter, die vielen bizarren Objekte und Turm-Designs erlauben herrlich verzwickte, aber lösbar Bildschirm-Grübeleien. Wo durch Tower of Babel geradezu grandios wird, ist die klasse 3D-Grafik. Egal, ob die Spinnenrobo-

ter über Bodenplatten krabbeln, Lifts sich erheben oder Blöcke in der Gegend herumgeschubst werden: Die 3D-Grafik sorgt für ein sehr gutes Spielgefühl.

Tower of Babel ist ein starkes Stück Software, das Freunde von anspruchsvollen Denkspielen nicht kaltlassen wird. Die eingebauten Spielfelder sind herausfordernd, ohne zu frustrieren und der Level-Editor ist vorbildlich in Sachen Benutzerführung und Vielseitigkeit. Das Rezept "Gutes Strategiespiel + 3D-Grafik" ist seit dem Kultspiel "The Sentinel" nicht mehr so gut verwirklicht worden.



Unkompliziert und "komfortabel": der Editor



Eine Blech-Spinne steht nebenan



Ein Spielfeld aus der Sicht eines Roboters

Pete Cooke meldet sich zurück: Jahrelang schrieb der englische Programmierer auf dem Spectrum Klassiker wie "Tau Ceti" und "Academy". Den Spectrum hat er mittlerweile in den Kleiderschrank gesperrt und sich 16-Bit-Computern zugewandt: Petes Comeback-Programm "Tower of Babel" erscheint nur für ST, Amiga und PC.

Sie steuern in dem 3D-Strategiespiel drei spinnenförmige Roboter: "Zapper", "Grabber" und "Pusher". Jeder der drei hat eine Spezialität zu bieten. Der Zapper kann andere Objekte durch eine Energiesalve in ihre Bestandteile auflösen. Der Grabber ist als einziger in der Lage, die "Klondikes" (wertvolle Energiekanister) aufzusammeln. Der Pusher kann schließlich andere Objekte um je ein Feld nach hinten schubsen.

Das Roboter-Trio muß in jeder Spielstufe eine bestimmte Aufgabe erledigen. Meistens geht es darum, Klondikes zu sammeln oder eine bestimmte Anzahl gegnerischer Objekte zu erledigen. Mit Action und Geschick hat das Spiel nicht viel zu tun, hier kommt es auf logisches Denken an. Ihr steuert die Roboter durch das Anklicken von Icons. Die

Blech-Spinnen können nach vorne und hinten laufen, sich nach links oder rechts drehen und Lifte benutzen. Mit "Fire" wendet man die jeweilige Spezialfähigkeit eines Roboters an.

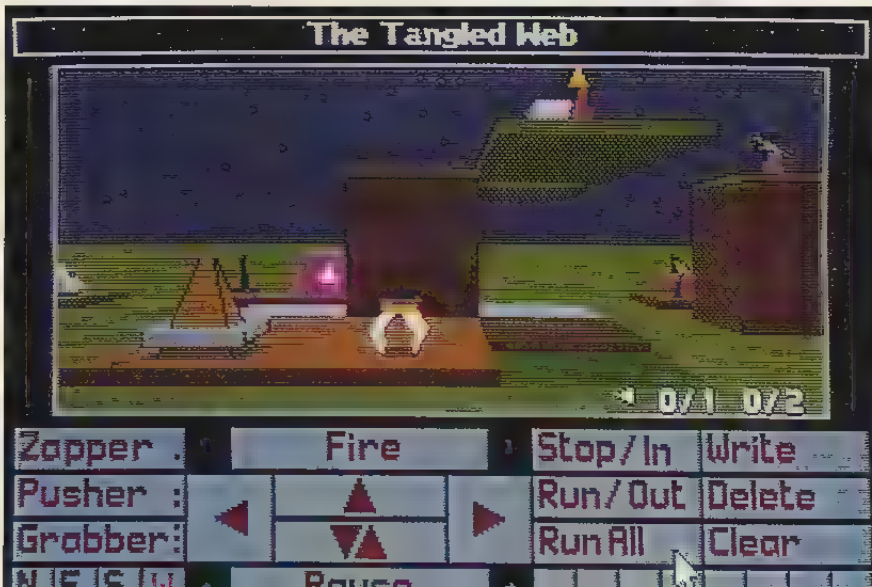
Die Szenarien erstrecken sich auf bis zu vier Stockwerke hohe Türme. Es wimmelt hier nur so von anderen künstlichen Kreaturen: Laserschütze vernichten alles, was ihre Schußlinie kreuzt; massive Blöcke versperren Wege; Blech-Eidechsen futtern Bodenplatten weg; Schalter müssen betätigt werden, um Lifte

rauf- oder runter zu bewegen — und so weiter, und so fort. Die vielen spielerischen Elemente und verschiedenen Objekte erlauben trickreiche Puzzles. Meist ist Teamwork zwischen den drei Robotern unerlässlich.

Ihr seht die Babel-Welt immer aus der Sicht des Roboters, den Ihr gerade steuert. Durch einen Mausklick wechselt man zu einem Kollegen. Setzt sich ein Roboter in Bewegung, kann man das Geschehen in fließender, ausgefüllter 3D-Vektorgrafik beobachten. Von vier Kamerapositionen

aus — für jede Himmelsrichtung eine — könnt Ihr Euch Turmdesign und Objekte in der Übersicht zeigen lassen.

Ein Level besteht aus neun verschiedenen Landschaften, die je eine knifflige Aufgabe parat halten. Insgesamt sind mehrere Dutzend Szenarien zu knacken; durch einen komfortablen Editor könnt Ihr beliebig viele neue Levels dazu erfinden. Bei unserer Test-Version war der Sound noch nicht fertig. Die Sound-Wertung werden wir Euch deshalb in einer der nächsten Ausgaben nachreichen. *hl*



Mit der "Camera Position" verschafft man sich einen guten Überblick (ST) ▶



# Space Rogue

MS-DOS (Amiga, Atari ST)  
89 Mark (Diskette) ★ Origin

Grafik: 67	Sound: 19	Schwierigkeit: mittel									
POWER-Wertung: 73	<div><div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div></div>										
Reizvoller "Elite"-Verschnitt für Computer-Captain-Kirks											

Immer mehr Programmierer lassen sich von den unendlichen Weiten des Welt- raums zu Computerspielen in- spirieren: Ein sichtlich an den Dauerbrenner "Elite" ange-

lehntes neues Programm ist "Space Rogue", ein Weltraum- handels- und Erforschungs- spiel. Sie starten Ihre Karriere mit einem kleinen Sunracer- Raumschiff im Karonus-Son-



Space Rogue ist ein sehr an- sehnlicher Elite-Verschnitt, der stilvoll eine Science-fiction-Welt simuliert. Prädigt gelungen sind die rasanten Weltraumgefechte — vorausgesetzt, man hat ei- nen schnellen PC. Das Pro-

gramm ist auf XTs zwar durchaus spielbar, doch schön schnell wird die 3D-Grafik erst mit ATs ab 12 MHz.

Die Komplexität wird manchen Weltraum-Haudegen auf Dauer nicht ganz zufriedenstellen: Ihr könnt z.B. den Raumschiff- typ nicht wechseln oder die Eigen- schaften Eurer Spielfigur ver- bessern. Mehr Rollenspiel-Ele- mente hätten dem Programm gut getan. Doch auch so ist Space Rogue ein gelungenes Weltraum- spiel, das Fans dieses Genres nicht enttäuschen wird.



Sag' zum Abflug leise Servus (MS-DOS/VGA)

nensystem. Eine schöne Ster- nenkarte, die der Packung bei- liegt, hilft bei der Orientierung.

In jedem der insgesamt acht Systeme gibt es verschiedene Sternenbasen. Beim Herum- fliegen werden andere Raum- schiffe, Planeten, Basen und Asteroiden in ausgefüllter 3D- Grafik dargestellt. Dockt Ihr an eine Station an, wechselt die Ansicht: Jetzt wird Eure Spiel- figur von oben gezeigt. Auf Sternenstationen könnt Ihr Wa- ren kaufen und verkaufen, Aus- rüstung fürs Schiff erwerben

und mit anderen Raumfahrern plaudern. Auf diese Weise kommt Ihr vielleicht zu wichti- gen Gegenständen oder klei- nen Missionen, die Euch zu an- deren Sonnensystemen füh- ren. Ob Ihr eine Karriere als Gesetzloser einschlägt und Handelsschiffe hetzt oder als Kopfgeldjäger schwer bewaff- nete Piratenflitzer angreift, bleibt Euch überlassen.

Die MS-DOS-Version be- geht 512 KByte RAM und un- terstützt CGA-, EGA- sowie VGA-Grafikkarten. *hl*

# Fighter Bomber

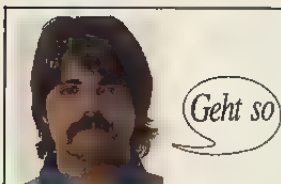
MS-DOS (Amiga, ST)  
85 Mark (Diskette) ★ Activision

Grafik: 55	Sound: 58	Schwierigkeit: leicht								
POWER-Wertung: 62	<div><div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div>&lt;</div></div>									

Lange angekündigt und mit vielen Vorschuß-Lorbeer- en bedacht, ist die Flug- simulation "Fighter Bomber" endlich erschienen. Der Hob- bypilot ist nicht auf ein Flug- zeug beschränkt: Insgesamt stehen sieben verschiedene Modelle zur Auswahl. Darunter so bekannte Jets wie die ameri- kanische F-16, der deutsche Tornado oder die sowjetische MIG 27.

Unterschiedliche vorgege- bene Missionen sollen erfüllt werden. Das Bombardieren von Fabriken, Radarposten oder Landebahnen gehört ebenso zu Ihren Aufgaben wie der Luftkampf mit anderen Jets. Man kann sich sogar aus- suchen, gegen welche Flug- zeuge der Luftkampf stattfin-

det. Wer will, kann z.B. mal mit einer MIG 27 gegen eine F15 fliegen. Sogar das Auftanken der eigenen Maschine in der Luft ist möglich. Spieler, die sich mit den Computermis- sionen nicht zufriedengeben wol-



Was Activision hier auf den Software-Gabentisch bringt, hat mit einer realistischen Simulation nicht mehr viel zu tun. Was nützen dem Spieler die vielen hübschen Flugzeuge, wenn sich die Kisten alle gleich fliegen? Leider sieht auch das Simpel-Instrumenta- rium der Flugzeuge fast überall

gleich aus. Albern wird es, wenn ich in einem ultramodernen Jet mit Mach 1 durch die Luft rase — mit ausgefahrenem Fahrwerk! Leider ist auch die 3D-Grafik selbst auf einem 15-MHz-AT alles andere als schnell. Ein gutes Fluggefühl kommt erst gar nicht auf. Da nützen das grafisch tolle Auftanken in der Luft und der Missions-Editor auch nichts mehr.

Eine anspruchsvolle Simulation ist Fighter Bomber mit Sicherheit nicht. Wer aber ohne große spie- lerischen Ansprüche durch die Luft fliegen und ein bißchen Rumballern will, wird nicht schlecht bedient.

len, dürfen sich eigene Aufträ- ge zusammenschustern. Hier

könnt Ihr dann selbst Ziele, Gegner, Auftankpositionen und Startflugplatz bestimmen.

Während des Fluges kann zwischen allen möglichen An- sichtspositionen gewählt wer- den: vom Tower, aus einer Sa- tellitensicht, von Feindesposi- tion aus oder sogar aus der Sicht einer Rakete könnt Ihr den Flug betrachten. Alle Da- ten über Missionen und Erfol- ge werden gespeichert. *mh*

◀ Bitte volltanken: Sprit-Nachschub über den Wolken (MS-DOS/VGA)



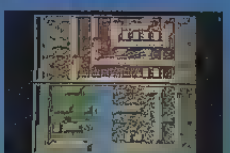




Eine andere Zeit, ein anderer Ort. Jahrhunderte nach dem großen Krieg, der beinahe alles Leben auslöschte, haben die wenigen Überlebenden dieser Welt in Frieden und Harmonie gelebt und völlig vergessen, wie man kämpft. Doch eines Tages erschien ein böser Herrscher aus den Tiefen der Zeit und brachte Tod und Zerstörung mit sich. Weil die verblichenen Bewohner nicht fähig waren, sich selbst zu verteidigen, konnte er sie mit einem großen Schlag vernichten. Die letzte Hoffnung für diese Welt, ehe sie eine Festung des Bösen wird, sind Sie - WIZMO, ein Zauberer aus der Gilde der Hexenmeister. Sie müssen den Zauberspruch finden, der in einem geheimen Zimmer des Schlosses versteckt ist, den bösen Tyrannen auf die Knie zwingen und ihn in die Ferne verbannen. Dann wird wieder Frieden und Harmonie in dieser Welt herrschen.

»Grafik: 85%. Man wird das Gefühl nicht los, daß WIZMO mit viel Spaß programmiert wurde. Und so etwas überträgt sich auf den Spieler, der plötzlich wieder Spaß an einem Jump'n-Run-Game verspürt.« (AMIGA-POWER)

»Steuerung und grafische Gestaltung machen dieses Spielchen zu einem wahren Vergnügen, wobei besonders die gute Anleitung noch zu loben ist.« (ASM)



Im Jahr 2137 konnte die Menschheit zum ersten Mal mit einer außerirdischen Zivilisation Kontakt aufnehmen. Leider konnte dies nicht zum Vorteil der Erde ausgenutzt werden, denn sie wurde von den Außerirdischen überfallen und in einen heftigen Krieg verwickelt. Dieser konnte von der Menschheit gewonnen werden, und die Außerirdischen mußten die Erde überstürzt verlassen. Aber sie hatten genug Zeit, um geheime Kommandobasen zu errichten, in denen vollautomatische Infiltrationseinheiten hergestellt werden. Einige dieser Stationen sind nach wie vor in Betrieb und treffen Vorbereitungen für einen zweiten Angriff auf die Menschheit. Der einzige Ausweg: Die Basen müssen unbedingt vernichtet werden. Dafür wurden eigens hochmoderne Kampfpanzer, „Tank Buster“ genannt, gebaut. Sie sind in der Lage, in die feindlichen Stellungen einzudringen und den Feind zu vernichten. Steuern Sie also Ihren Tank Buster durch die feindlichen Stellungen und zerstören Sie alle feindlichen Infiltrationseinheiten, sodaß die außerirdischen Aggressoren keine Chance haben, die Erde ein zweites Mal zu überfallen, denn ein weiterer Krieg kann das Ende der irdischen Zivilisation bedeuten...

# QUALITÄT ZUERST

## KINGSOFT SPIELE IM PRESSESPIEGEL

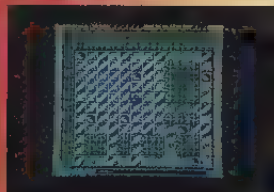


### GRAVITY FORCE

»Achtung ist's schon ganz witzig, aber erst zu zweit entfaltet "Gravity Force" seine wahren Qualitäten. Sowohl im "Dogfight" als auch im "Race" Modus muß man höflich aufpassen, daß man vor lauter "Ich-krieg-Dich-noch" nicht selber an die Wand klatscht. Der Preis des Spiels ist zudem erfreulich günstig.« (POWERPLAY)

»Befähigungswert ist allerdings, daß es dieses Game, das gerade wenn man es zu zweit spielt, eine himmelsgroße Faszination macht, nicht für andere Systeme als den Amiga zu haben ist.« (ASM)

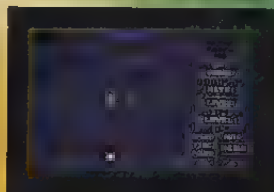
AMIGA 39.95



### MIND FORCE

»Das Ganze macht einen höflichen Spaß und erfordert genau die richtige Mischung aus Strategie und Kombinationsvermögen, die man benötigt, um einmal kurz abzuspinnen. Selbst Sound ist im Niedrigpreis enthalten. Neben einer fetzigen Titelmelodie rutscht der Spieler recht vernünftig über das Spielfeld, und bei Mißerfolgen kracht's gewaltig im Amiga. Das Scrolling ist flüssig, absolut rückfrei, die Grafik auf jeden Fall bunt und in gewohnter Amiga-Qualität.« (AMIGA-POWER)

AMIGA 29.95



### SPACE PILOT'89

»Alles in allem ein Batterspiel, das für wenig Geld viel bietet.« (JOYSTICK)

»Durch das Extrawaffen-System wird das Spiel gewaltig aufgewertet - gewisse Suchteffekte (jetzt spielt ich's nochmal...) bleiben nicht aus.« (POWERPLAY)

Amiga 49.95



### VICTORY

»Fazit: VICTORY ist eine gelungene Mischung aus Action- und Strategieelementen... sehr spielbar und motivierend. Mir hat's gefallen.« (ASM)

»Damit ist auch klar, daß es sich um ein komplexes, aufwendiges Game handelt, mit dem man sich schon mehrere Abende beschäftigen muß. Aber es macht Spaß, Langeweile kommt nicht auf.« (AMIGA-POWER)

Atari ST, Amiga 49.95



Grüner Weg 29  
5100 Aachen  
Tel. 0241/15 20 51  
Fax 0241/15 20 54

Dies ist nur ein kleiner Ausschnitt aus unserem riesigen Softwareangebot. Fordern Sie bitte noch heute kostenlose Informationen an.

Alle Spiele selbstverständlich mit ausführlicher deutscher Anleitung.







## Their finest Hour

MS-DOS (Amiga, Atari ST)  
99 Mark (Diskette) ★ Lucasfilm Games

Grafik: 81 Sound: 64 Schwierigkeit: einstellbar

POWER-Wertung: 88

Flieger-Fetzer voller Action: Rassig röhren die Rotoren

Simulationsexperte Lawrence Holland von Lucasfilm Games ließ in "Battlehawks 1942" Amerikaner gegen Japaner fliegen. Für den Nachfolger "Their finest Hour: The Battle of Britain" erkör er den Ärmelkanal während des 2. Weltkriegs zum Simulations-Schauplatz. Stukas heulen auf englische Fabriken zu und Spitfires schrauben sich in die Luft: Die deutsche "Luftwaffe" trifft auf die englische "Royal Air Force". Fliegt man für die RAF, schwingt man sich in eine "Spitfire" oder "Hurricane". Übernimmt man die deutsche Seite, hat man die Auswahl zwischen zwei Jägern und vier Bombern. Der angehende Pilot kann auf jedem Flugzeug je vier Missionen trainieren. Ge-



Super!

Spitze! Lucasfilm hat gegenüber dem Vorläufer "Battlehawks" tüchtig zugelegt. Mehr Flugzeuge, bessere Grafik, harte Missionen und ein exzellentes Fluggefühl machen Battle of Britain zu einem Simulations-Erlebnis erster Klasse, Starts und Landungen inbegriffen. Alleine für das gut recherchierte Handbuch und die Extras in dieser Simulation haben sich die Programmierer ein dickes Lob verdient. Besonders gefiel mir das "hautnahe" Fliegen, was bei vielen Jet-Simulationen zu kurz kommt. Hier kommt's nicht darauf an, wer das bessere Antriebsrad oder Anti-Antiradar hat. Allein das eigene fliegerische Können entscheidet über Sieg oder Niederlage. Meine Empfehlung: unbedingt kaufen; langfristiger Spielspaß garantiert.



Super!

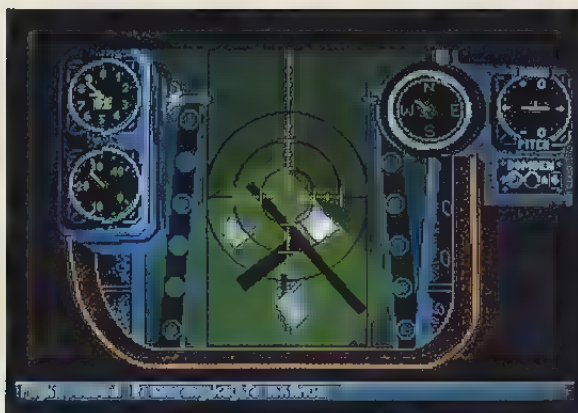
Their finest hour ist eine Sternstunde für alle Simulations-Fans. Sei's nun im harten Heckschützen-Gefecht oder im tödlichen Zweikampf auf zwölftausend Fuß: Das Programm läßt den Spieler wahre Dramen erleben. Auch die netten Details wie Starts und

Landungen, die in Battlehawks fehlten, sind jetzt integriert. Der absolute Hammer ist allerdings der Mission Builder, mit dem man sich seine privaten Herausforderungen schnell und einfach zusammenbasteln kann.

Was mich fürchterlich fuchst: Wenn man "nur" einen XT hat, braucht man sich gar nicht in die Luft zu begeben. Der Flieger ist dann unpräzise steuerbar und für einen Luftkampf nicht zu gebrauchen. Die Amiga- und ST- sollen allerdings so schnell wie die AT-Version werden, auf die sich die Wertung bezieht.



Erwischt! Jetzt warten "nur" noch sieben Spitfires... (MS-DOS/VGA)



Bodenziel anvisiert — Acht Bomben machen sich bereit (MS-DOS/VGA)

übtere wählen eine von 56 Einzelmissionen oder starten Ihre private Piloten-Karriere: Das Programm teilt dann Missionen zu. Dem Flieger-As winken Beförderungen und Orden, die

sich prächtig in der High-Score-Liste machen.

Ob's nun Heckschützen, Zwillingsskanonen, Starts, Landungen, mehr Missionen, mehr Flugzeugtypen oder separate

High-Score-Listen sind: Komfort, Detailtreue und Atmosphäre werden groß geschrieben. Ein vorzügliches, englisches, 200 Seiten starkes Handbuch hilft dem Spieler schnell auf die Sprünge. Mit einer "Replay"-Kamera kann man bis zu 100 Sekunden des Geschehens aufzeichnen. Sie läßt sich wie ein Videorecorder bedienen; außerdem läßt sich der Betrachter-Standpunkt frei wählen und jeder "Film" speichern. Und das Beste: Mit dem "Mission Builder" kann der Spieler beliebig viele eigene Szenarien entwerfen, auf Diskette speichern und dann nach Herzenslust spielen.

"Their finest hour" läuft auf PCs mit mindestens 512 KByte und einer CGA-, EGA- oder VGA-Karte. Eine Maus oder ein Joystick werden empfohlen. Wer nichts davon besitzt, schlägt sich mit der Tastatur durch.

al



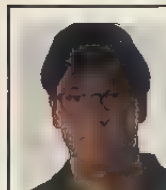
# Future Wars

Amiga (Atari ST)  
85 Mark (Diskette) ★ Delphine Software

Grafik: 75	Sound: 59	Schwierigkeit: schwer			
POWER-Wertung: 70	<div><div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div></div>				
Vorwärts in die Vergangenheit? Die Zeitmaschine steht bereit!					

**A**benteuer heute: Sie kleben als braver Fensterputzer an der Fassade eines Hochhauses, als durch einen ungeschickten Schritt der Putzmeister seinen wäbrigen Inhalt auf die schimpfen-

den Passanten entleert. Ausgerechnet in diesem Moment schaut der Boß vorbei. Ergo kassieren Sie den üblichen Rüffel, fahren mit der Hebebühne nach oben, steigen ins Hochhaus und wollen gerade



Geht so

Nicht schlecht: Grafiken und Sounds sind gut gelungen, die Geschichte verspricht viel Spaß und die Steuerung ist recht bedienerfreundlich. Doch manchmal trickst sich die Benutzerführung

selbst aus: Obwohl man ziemlich dicht vor einem Objekt steht, sagt das Programm, daß man doch näherkommen sollte — Hmm. Was mir außerdem aufstieß: Manche Gegenstände, die man dringend braucht, sind derartig winzig, daß man den Bildschirm förmlich Zeile für Zeile abgehen muß, um sie zu entdecken. Außerdem braucht man eine gehörige Dosis an Intuition, um die Rätsel zu lösen. Trotzdem. Wer einen netten Rätsel-Happen mit guter Grafik genießen will, wird gut bedient



Nur der Eimer hört mein Seufzen... (Amiga)

den Eimer wieder mit Wasser füllen. Da fällt ihnen ein kleines, rotes Fähnchen auf, das ganz harmlos am Boden liegt. Und damit beginnt eine haarsträubende Zeitreise, die Sie sowohl zu aggressiven Außerirdischen als auch ins nicht minder aggressive Mittelalter katapultiert. Dort stehen Sie nun mit Overall, Digitaluhr und Schrubber. Hoffentlich haben Sie Ihren Putzmeister dabei: Vielleicht können Sie sich einen Ritterhelm daraus basteln?

Das Abenteuerspiel "Future Wars: Time Travellers" wird komplett mit der Maus gesteuert. Sie klicken die Stelle an, an die Sie Ihre Spielfigur schicken wollen und schon dackelt das Sprite tapfer los. Durch einen Klick auf die rechte Maustaste erscheint ein Menü mit Verben. Durch das Anklicken von Verben und Gegenständen gibt man Befehle ein; Eintippen ist überflüssig. Die Grafik ähnelt Sierra-Adventures, die Benutzerführung erinnert an Lucasfilm-Abenteuer. **ai**

# Batman - The Movie

C 64 (Amiga, Atari ST, CPC, MS-DOS)  
35 Mark (Kassette), 49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Ocean

Grafik: 71	Sound: 68	Schwierigkeit: schwer			
POWER-Wertung: 59					
Im Kino macht der Batman Spaß, als Spiel ist er nur Mittelmaß					

**W**enn ein erwachsener Mann außerhalb der Karnevalszeit mit wehendem Cape und Fledermaus-Maske durch die Straßen schlendert, läuft er Gefahr, einen Zwangstermin bei einem Psychiater verpaßt zu bekommen — es sei denn, besagter Mann hat seinen Wohnsitz in Gotham City. In dieser fiktiven Metropole ist nämlich "Batman" zu Hause, prominenter Comic-Superheld vom Dienst. Zum aktuellen Batman-Film hat Ocean ein Computerspiel veröffentlicht: In "Batman — The Movie" könnt Ihr den Flatterhelden in fünf Levels steuern, die Szenen aus dem Film nachempfunden sind.

In der ersten Spielstufe läuft, klettert und schießt sich Batman durch eine Chemiefabrik.

Mit einem Seil kann er zwischen verschiedenen Stockwerken pendeln. In Level 2 braust Ihr mit dem Batmobil

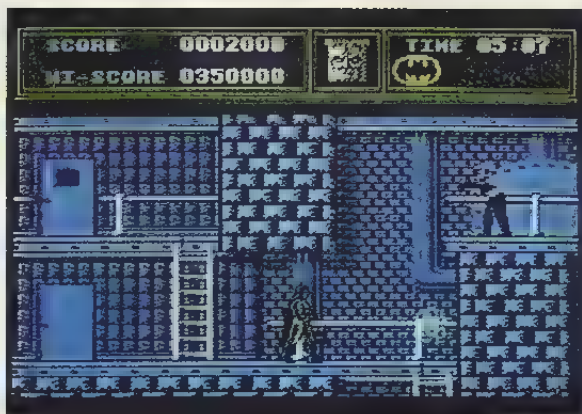


Geht so

Man sieht dem Spiel an, daß es die Programmierer eilig hatten, zum Kinostart damit fertig zu werden. Das Programm ist durchaus spielbar und Grafik sowie Musik sind professionell, aber dem furiösen Batman-Film wird es nicht gerecht. Die Spieldesigner haben

in verstaubten Schubladen gekramt und Baller-Action mit einer Portion Rennspiel gekreuzt. Das Resultat ist mittelpfächtig und recht schwer.

Ich habe schon schlechtere Film-Umsetzungen gesehen, doch ohne das Batman-Logo auf dem Cover würde wohl kaum einer von diesem Mittelmäßig-Spiel Kenntnis nehmen. Der Aufkleber, den man in der Packung findet, ist wohl als Trostplättchen für den mangelnden Spielwitz zu verstehen. Der Kauf des Programms lohnt sich nur für Fans des Films.

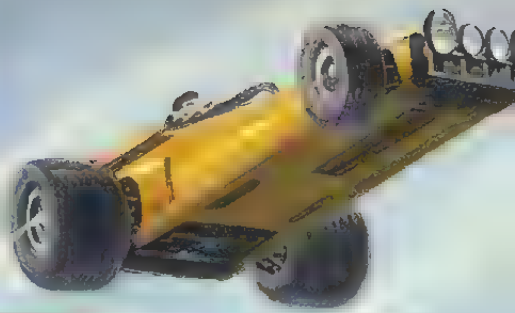


über die Straßen von Gotham City und müßt dabei anderen Autos ausweichen. Danach geht's in die Batcave: Hier, in Batmans Wohnstube, müssen drei verseuchte Gegenstände identifiziert werden. Im vierten Abschnitt hat Batman seinen Miniflieger Batwing gechartert und muß Ballons mit tödlichem Giftgas abfangen, die der Erzscherke Joker in Richtung Gotham City schickt. Beim Showdown im fünften Level kommt es zum Endkampf mit dem Joker. **hi**

◀ Mit der tragbaren Wäscheleine klettert Batman nach oben (C 64)



# POWER DRIFT



**Bahn frei, Activision startet durch:  
Jetzt kommt POWDER DRIFT. In  
Fortsetzung von POWDER RACING über-  
nehmen das Actionspielers aus, aber  
auch alle Vorzüge eines modernen  
Rennspiels. Auf 12 verschiedenen  
Rennbahnen kann man sich  
auch ohne Filmrolle ausgeben.  
Schneestürme, Wüstensandstürme,  
Schlammtücher, Nebel und Regen sind  
nur eine der Konditionen, die das  
Geschehen wirklich schwer machen.  
Für gewöhnlich kann man, das  
„Powder Drift“ (Cass./Disk) zu spielen, und  
schon ist man schon im „Powder Drift“ und  
Rasanz ein Gewinner. Auch für  
CPC Cass./Disk, Atari ST und**












**ACTIVISION**

NEOWEIDER  
IN SEC  
Marketed and distributed by Activision (UK) Ltd.



# Dragon Spirit

Amiga (Atari ST, C 64, CPC, MS-DOS)  
35 Mark (Kassette), 49 bis 69 Mark (Diskette) ★ Tengen

Grafik: 72	Sound: 35	Schwierigkeit: leicht				
POWER-Wertung: 66						
Kühle Schuppen, heißer Atem: Drache möcht' die Bösen braten						

Die liebeliche Prinzessin Alicia hat nicht viel zu lachen: Sie ist die Gefangene des Dämonen Zawell, der sie in seinem Kerker schmoren läßt. Eines Tages

faßt sich ein junger Krieger ein Herz, läßt sich vom Magier um die Ecke in einen Drachen verwandeln und flattert feuerspeien los, um Alicia zu retten. "Dragon Spirit" ist ein von



Geht so

Nach der grandiosen Version für die PC-Engine habe ich mir von der Dragon Spirit-Umsetzung auf den Amiga viel versprochen. Sie ist keine völlige Enttäuschung geworden, aber mit einigen Schönheitsfehlern gestraft. Am nervigsten ist das Schlaf-

wagen-Tempo, wodurch das Programm recht leicht wird. Eine High-Score-Liste fehlt ebenso wie die fantastische Automaten-Musik; statt dessen werden nur platte Sound-Effekte geboten. Positiv fällt auf, daß alle wichtigen spielerischen Elemente umgesetzt wurden und die Grafik gut gezeichnet ist. Wenn der Spielverlauf nicht gar so lahm wäre, würde die Amiga-Version viel mehr Spaß machen. So bleibt das Programm ein Fall für ausgesprochene Dragon-Spirit-Fans und alle, die ein relativ geruhiges Ballerspiel suchen.



Drachenflug auf 16 Bit: Bis auf die Punkte-Anzeige ist die Grafik bei beiden Versionen identisch (Amiga/ST)

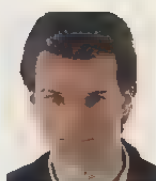
oben nach unten scrollendes Ballerspiel, in dem ihr zur Abwechslung mal kein Raumschiff, sondern besagten Drachen steuert. Es ist die Umsetzung des gleichnamigen Atari-Spielautomaten. Der schuppige Held wird nicht nur in der Luft von den verschiedensten Urzeit-Monstern angegriffen, sondern auch vom Boden aus beschossen. Mit einem Druck auf den Feuerknopf löst ihr sowohl eine Salve feurigen Drachenatems aus als auch den

Abwurf magischer Bomben. Unser Drache beginnt das Spiel mit drei Köpfen, doch wenn er Treffer einstecken muß, reduziert sich diese stattliche Anzahl. Nur gut, daß manchmal Zauberkugeln über den Bildschirm fliegen, deren Aufsammeln für zusätzliche Köpfe und stärkere Durchschlagskraft des Feueratems sorgen. Am Ende von jedem der insgesamt acht Levels wartet ein finsternes Super-Monster auf Euch. **hi**

# Clown-O-Mania

Amiga (Atari ST)  
65 Mark (Diskette) ★ Starbyte

Grafik: 64	Sound: 68	Schwierigkeit: mittel						
POWER-Wertung: 68								
Geschicklichkeits-Clownerei mit über 80 Levels								

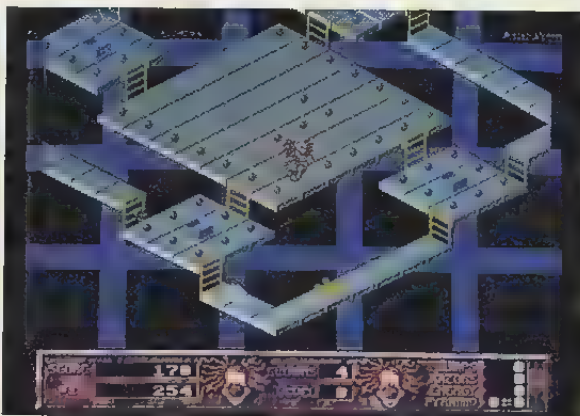


Geht so

Clown-O-Mania spielt sich recht gut, hat aber so seine Macken. Zum Beispiel kann man die ersten zehn Levels ohne Pro-

bleme schaffen, danach wird's aber recht schwer. Die Verfolger rücken dem Clown in späteren Levels arg zu Leibe. Dafür gefällt die dreidimensionale Grafik, die die Programmierer in späteren Levels zu optischen Täuschungen ausnutzen. Clown-O-Mania ist zwar nicht das Nonplusultra an Plattformspielen, lädt aber trotzdem immer wieder mal zu einem Spielchen ein.

In Clown wettet durch 82 Levels, rennt auf Plattformen rum, klettert Leitern auf und runter und rafft manisch Schätze. Kein Wunder, daß Starbytes neues Geschicklichkeits-Spiel den treffenden Namen "Clown-O-Mania" erhielt. Hat der Clown alle Kugeln und Diamanten eines Levels aufgesammelt, geht's in der nächsten Stufe weiter. Der rotnasige Held des Geschehens kann auch schießen und springen. Schüsse, sogenannte "Razors", und Sprünge ("Jumps"), müssen jedoch erst einmal aufgesammelt werden. Das stellt sich als gar nicht so einfach heraus, denn Razors und Jumps wie-



Pac-Man mal anders: ein Clown beim Punktesammeln

seln auf den Plattformen umher, und weichen dem Clown ständig aus.

Die Schüsse benötigt der Clown dringend für spätere Levels, in denen die ersten Gegner auftauchen. Am Anfang sind diese noch recht dumm, und kümmern sich nicht um den Clown. Später veranstalten sie jedoch wahre Hetzjagden auf ihn. Im Spiel gibt's noch Teleporter, Sprungtücher und Trichter, die den Clown in andere Etagen der Landschaft befördern. Säurepfützen dürfen nicht betreten werden und über Pfeile auf dem Boden kann er nur in eine Richtung gehen. Genug zu tun also für einen kleinen Clown. **hi**



# POWER TIPS



## Diesmal ganz groß: Tips für Falcon-Flieger, Populisten und Kick-Off-Kicker

Ausführliche Spielstrategien für die Hitparaden-Stürmer "F-16 Falcon" und "Populous" nehmen diesmal den Löwenanteil der Power-Tips ein. Beson-

ders beeindruckt haben uns die tollen Karten und Tips zu F-16 Falcon, die von Martin aus Münster stammen. Die 500 Mark und die Auszeichnung

"Tip des Monats" hat er sich redlich verdient.

Dazu gibt es natürlich wieder viele kleine, feine Schummel-Tricks in der POKE-

Ecke und ein paar clevere Tips für Fußballer: "Kick-Off"-Regeln aus dem Trainerlehrbuch. Ich wünsche Euch viel Spaß bei der Lektüre und vergißt nicht, mich mit neuen Tips, Lösungen und Karten zu versorgen — jeder abgedruckte Beitrag wird honoriert!

Euer

*Uwe Kroll*

Verlag Markt & Technik  
Redaktion Power Play  
Hans-Pinsel-Straße 2  
8013 Haar bei München

### Tip des Monats:

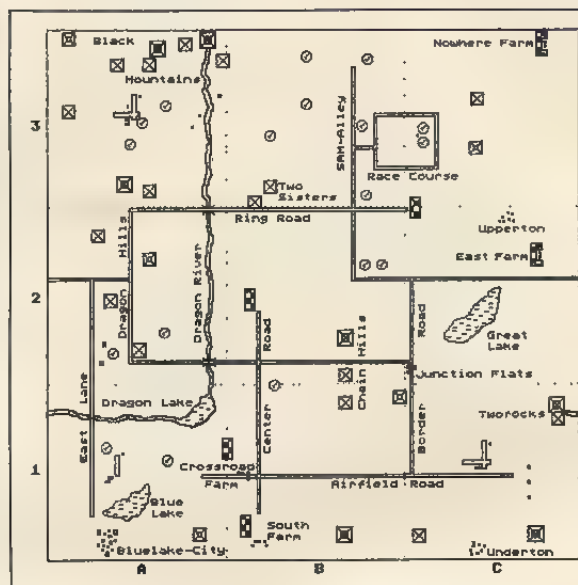
## F-16 Falcon

Allein die Karten waren für die POWER PLAY-Redaktion Grund genug, Martin Block aus Münster die 500 Mark für den Tip des Monats zu überreichen. Aber im Cockpit gibt's doch eine Karte, warum dann eine in den Power-Tips? Martin erläutert: "Nach einigen Einsätzen stellte ich fest, daß die Karte im Handbuch nicht den Gegebenheiten im Spiel entspricht. Straßenführung, die Position der Berge und vor allem die der SAM-Stellungen weichen zum Teil erheblich ab. Da eine genaue Einsatzplanung in diesem Spiel (über-)lebenswichtig ist, führte ich eine Reihe Aufklärungsflüge durch, um eine exakte Landkarte zeichnen zu können. Die fertige Karte erleichterte zwar die Orientierung, aber es war reichlich langweilig, zum "See an der Biegung des Flusses" oder "entlang der mittleren Straße" zu fliegen. So kam mir die Idee, Straßen, Berge und Seen mit Namen zu versehen, außerdem erhielten die SAM-Stellungen eine durchgehende Nummerierung."

Der zweite Kartensatz betrifft die "Falcon Mission Disk Vol.1", hier waren vor allem die Positionen der SAM-Stellungen sehr ungenau. Es folgt eine glückliche Mission aus "F-16 Falcon", die Martin ganz genau aufschlüsselt hat:

**Einsatzbeschreibung "Hornet's Nest"**

— Der Spieler fliegt im Rang eines Majors, es ist maximal eine MIG in der Luft. Das Ziel "Hornet's Nest" ist der Haupt-Flugplatz des Gegners im Planquadrat A3. Grundsätzlich sollte



### F-16 FALCON

#### ZEICHENERKLÄRUNG

- ⊠ Berg
- ⊠ großer Berg
- ⊠ Tafelberg
- ~ Fluß
- ☪ See
- Straße
- ⊠ Gebäude
- ⊠ Ackerflächen
- ⊠ SAM-Stellung
- ✈ Flugplatz

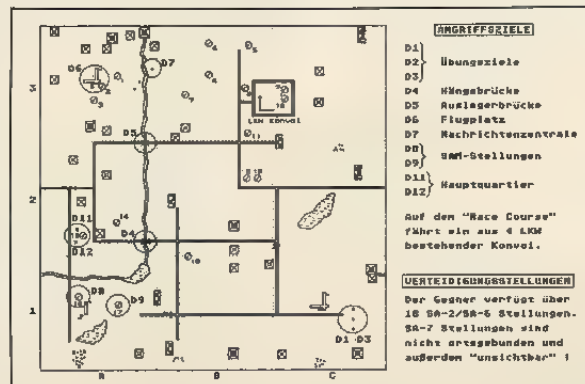
Eigenes Gebiet:  
Planquadrate C1 und C2

### Klar und übersichtlich: das Fluggebiet von F-16 Falcon

man nur mitnehmen, was man wirklich braucht. Unnützes Gewicht erhöht den Treibstoffverbrauch und vermindert die Manövrierbarkeit. Man braucht

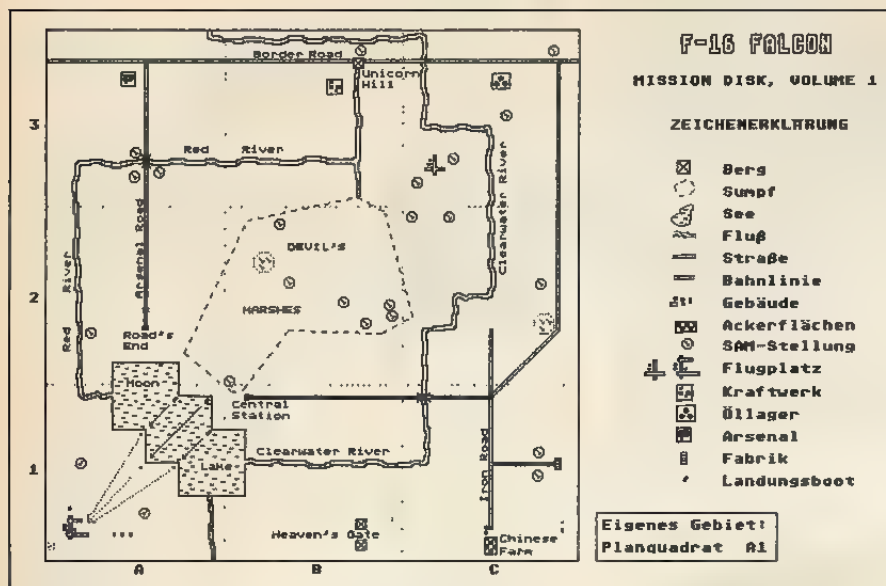
zwei Durandalbomben, um die Flugfelder zu sprengen. Außerdem alle Sidewinder einpacken, die man bekommen kann — der Flug dahin ist lang

und hart. Ein Zusatztank empfiehlt sich immer und ein EMC-Störpod wäre eine feine Sache. — Nach dem Start Kurs auf die "Junction Flats" nehmen. Wichtig: Radar ausschalten und eine Flughöhe von 500 Fuß einhalten, um dem gegnerischen Radar und den MIG-Patrouillen zu entgehen. Die MIGs erwischen den geplanten F-16-Piloten immer, egal, was man macht. Aber durch Tiefflug mit ausgeschaltetem Radar kann man die Entdeckung um entscheidende Minuten hinauszögern. Über den Junction Flats schwenkt Ihr leicht nach Osten und saust auf die beiden nördlichen Hügel der "Chain Hills" auf die Nordausläufer der "Dragon Hills" zu. Spätestens nach dem Überqueren der "Border Road" empfiehlt es sich, den



Alle Angriffsziele auf einen Blick

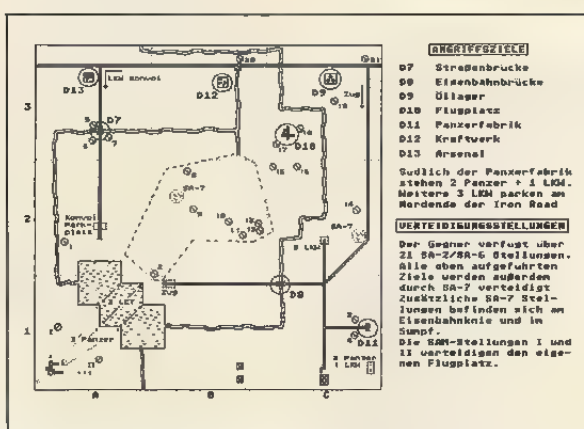




Die "Mission Disk 1" bietet ein ganz neues Szenario

Nachbrenner einzuschalten. Geschwindigkeit und ein wachsames Auge sind alles, was Sie zum Überleben haben.

— Für die Ränge Oberstleutnant und Oberst wird's schon nach der Grenze brenzlig. Sie können jederzeit einen fatalen Treffer einer SA-7-Rakete kassieren (und das endet fast immer mit einem Explosions-Bildchen und dem Eintrag in die High-Score-Liste...). Da helfen nur Flares, Glück oder eine MIG. Ist nämlich eine in der Luft, wagt es der Gegner nicht, Raketen abzuschießen denn es könnte ja die MIG getroffen werden. Und da kommt sie auch schon: Nicht lange nach den "Chain Hills" hängt sie entweder im Planquadrat B2 oder am Leitwerk der F-16. Machmal warnt die Basis: "Bogey (Feindflugzeug) at angel xxx (in x-tausend Fuß Höhe)



...besichtigt mal das "White House" in Blue Lake City

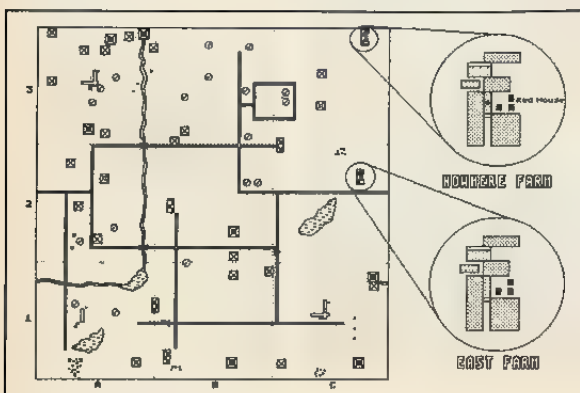
xxx miles (Abstand) heading xxx (Richtung, aus der die MIG anfliegt) xxx knots closure (Annäherungsgeschwindigkeit)". Jetzt nur die Ruhe be-

wahren. Hoffentlich war der Nachbrenner schon eingeschaltet, sonst könnte es knapp werden. Die Geschwindigkeit sollte zwischen 580 und

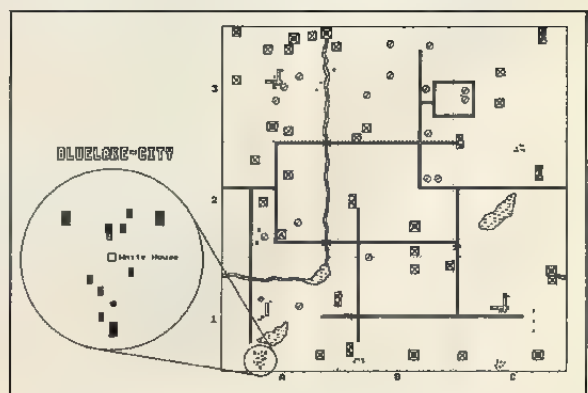
600 Knoten liegen, dann kann eigentlich nichts schiefgehen. Da man inzwischen entdeckt wurde, kann man den stressigen Tiefflug aufgeben und die Mühle leicht steigen lassen. Zwei bis fünf Grad sind angebracht. Der Zusatztank ist inzwischen leer und wird abgeworfen. Allmählich muß man sich Gedanken um den Treibstoffverbrauch machen, also ab und zu den Nachbrenner ausschalten. Dabei auf die Geschwindigkeit achten, sonst gibt es Probleme mit der MIG.

— Wenn Ihr den Nordausläufer der "Dragon Hills" erreicht, schlägt Ihr Kurs nach Norden ein; genau zwischen den beiden Hügeln hindurch. Jetzt liegt der Flugplatz genau voraus, die MIG sollte aber noch weit genug entfernt sein, so daß man ruhig das Bombardement beginnen kann. Die Flughöhe sollte jetzt mindestens zwischen 3000 und 4000 Fuß betragen. Um die SAM-Stellungen braucht man sich nicht zu kümmern, solange die MIG in der Luft ist. Nach dem Bombenabwurf in einem weiten Bogen in Richtung "Dragon Hills" oder "Two Sisters" abdrehen.

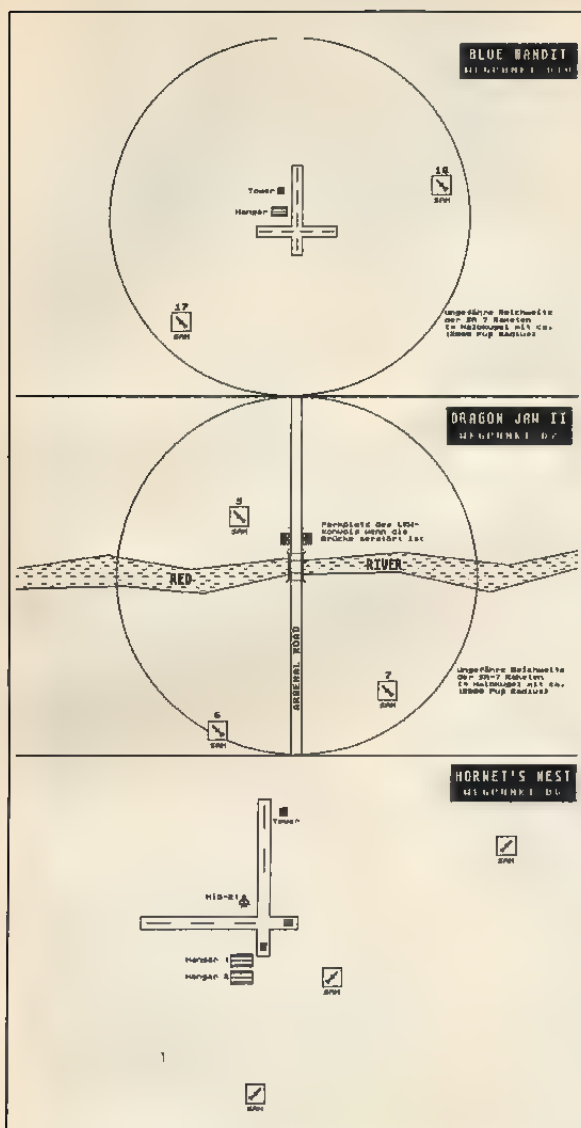
— Jetzt gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder stellt man sich dem Luftkampf oder man versucht, Richtung Basis zu entkommen. Entschließt man sich zum Luftkampf, darf man nicht vergessen, vorher mit <CONTROL> und <K> alle Lasten abzuwerfen. Vergißt man das als Oberstleutnant oder Oberst, gerät der Falcon beim erstbesten Flugmanöver mit Rückenlage völlig außer Kontrolle und schmiert ab. Ein Luftkampf in der Nähe des Flugplatzes oder in der Nähe der SAM-Stellungen ist außerdem riskant. Oft hat man nach wilder Kurberei die MIG erwischt, da kommt schon eine Rakete von der SAM-Station



Alle Angriffsziele bei der "F-16 Falcon"



Ein Tiefflug über den Städten ist sehenswert...



## Drei Angriffsziele auf einen Blick

gefliegen. Die beste Taktik ist daher das "Hit & Run"-Prinzip: Greift das Ziel so schnell wie möglich an und flieht mit Vollgas ab nach Hause. Das kostet zwar eine Menge Sprit, aber meist reicht's gerade bis zur Basis. Die Verfolger stellt man dann im recht sicheren Planquadrat B1. Falls man das übersteht, setzt man sofort zur Landung an.

— Ach ja, die Landung! Sie ist wohl das größte Problem eines Falcon-Piloten. Was gibt's Frustrierenderes, als einen erfolgreichen Einsatz mit einer Bruchlandung zu beenden? Das Handbuch schlägt vor, den Anflug bei 32000 Fuß zu beginnen; streicht man eine Null (3200 Fuß), fährt man we-

sentlich besser. Oft mißlingt die Landung erst 10 Fuß über dem Boden und dann kann man nicht mehr korrigieren. Wenn die AOA-Anzeige auf Gelb springt (Anstellwinkel zu steil oder zu flach) ist alles vorbei, das Programm verzeiht nicht den geringsten Fehler. Schaltet man allerdings das ILS aus, indem man auf ein Luft/Boden- oder Luft/Luft-Visier umschaltet, gelingt die Landung mit etwas Übung fast immer. Nicht vergessen, mit <SHIFT> und <Cursor down> die Nase ein wenig anzuheben. Es bekommt Maschine und Pilot nicht sonderlich, wenn sie mit dem Bugrad zuerst aufkommt und dann Purzelbäume schlägt. al

# KaroSoft

Jürgen Vieth

## AMIGA

Action Fighter, dt. Anleitung	65,-	Indiana Jones (Grafik Adv.) kpl. dt.	69,-
Altered Beast, dt. Anleitung	69,-	Ku!, kpl. deutsch	55,-
Archipelagos, dt. Anleitung	69,-	Lombard RAC Rally, kpl. deutsch	69,-
Balance of Power 1990	64,-	Lords of the Rising Sun, dt. Anlgt.	75,-
Battlehawks 1942	59,-	Microprose Soccer, dt. Anlgt.	66,-
Beach Volley, dt. Anleitung	69,-	Millennium 2.2, deutsche Anleitung	69,-
Blood Money	63,-	Olimperium, kpl. deutsch	53,-
Bloodwych, dt. Handbuch	69,-	Paperboy, dt. Anleitung	53,-
Buffalo Bill's Rodeo, dt. Anlgt.	69,-	Personal Nightmare, dt. Anlgt.	79,-
Bundesliga Manager, kpl. deutsch	55,-	Populous, dt. Handbuch	69,-
Chambers of Shaolin, dt. Anleitung	69,-	Test Drive 2.0, The Duel	69,-
Conflict Europe, dt. Handbuch	69,-	Powerdrome, dt. Handbuch	65,-
Daily Double Horse Racing, dt. Anlgt.	55,-	Rick Dangerous	66,-
Dragon's Lair	90,-	RVF - Honda, dt. Handbuch	65,-
Dungeon Master, kpl. deutsch 1 MB 72.50		Shadow of the Beast	88,-
Elite, dt. Handbuch	69,-	SMCTTY, dt. Handbuch 512 K	67,-
Emperor of the Marines, dt. Anlgt.	75,-	Space Ace, dt. Handbuch	109,-
Flendish Freddy	69,-	Spherical, dt. Anleitung	53,-
F 16 Combat Pilot, dt. Handbuch	67,50	Stadt der Löwen, kpl. deutsch	96,-
F 16 Falcon, dt. Handbuch	79,-	Summer Edition, dt. Anleitung	64,-
F 16 Falcon-Mission-Disk, dt. Hdb.	55,50	Bodo Igners Super Soccer, kpl. dt.	69,-
Flight Sim. II, kompl. deutsch	99,-	Super Wonderboy, dt. Anleitung	69,-
Fugger, kpl. deutsch	55,-	Swords of Twilight, dt. Anleitung	69,-
Grand Prix Circuit	69,-	Test Drive 2.0, The Duel	69,-
Grand Monster Slam, dt. Anlgt.	55,-	TV-Sports-Football, dt. Anlgt.	79,-
Gunship, deutsches Handbuch	74,50	Scenery D. I. dt. Calif./S. Cars je	33,-
Hillsfar	66,-	Waterloo, dt. Anleitung	71,-
Iron Tracker, dt. Anleitung	59,-	Wall Street Wizard, kpl. deutsch	59,-
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, kpl. dt.	99,-	Wall Street Editor, kpl. deutsch	39,-
Kick Off, dt. Anleitung	49,-	Zak McKracken, kpl. deutsch	67,-
Kingdom of England	64,-	Joystick "ZOOMER"	89,-

## ATARI ST

Altered Beast, dt. Anleitung	55,-	Olimperium kpl. deutsch	53,-
Action Fighter, dt. Anleitung	66,-	Paperboy, dt. Anleitung	53,-
Archipelagos, dt. Anleitung	69,-	Personal Nightmare, dt. Anlgt.	79,-
Balance of Power 1990	64,-	Pirates, dt. Handbuch	65,-
Battlehawks 1942	59,-	Police Quest II	69,-
Beach Volley, dt. Anleitung	55,-	Populous, Handbuch	69,-
Bloodwych, dt. Handbuch	69,-	Populous, Datedisk (The pr. Lands)	69,-
Buffalo Bill's Rodeo, dt. Anlgt.	69,-	RVF - Honda, dt. Handbuch	65,-
Chambers of Shaolin, dt. Anleitung	55,-	SimCity deutsches Handbuch	67,-
Conflict Europe, dt. Anleitung	69,-	Space Ace, dt. Handbuch	109,-
Demons Winter	64,-	Space Quest I	79,-
Dungeon Master, kpl. deutsch	69,-	Spherical, dt. Anleitung	56,-
Chaos Strikes Back, dt. Handbuch	55,-	Starcommand	69,-
Elite, dt. Handbuch	69,-	Starfighter II, dt. Handbuch	75,-
F 16 Combat Pilot, dt. Handbuch	67,50	STOS - The Game Creator	79,-
F 16 Falcon, dt. Handbuch	74,50	STOS - Compiler	49,-
F 16 Falcon-Mission-Disk, dt. Hdb.	55,50	STOS - Sprites	39,-
Ferrari Formula 1, dt. Anleitung	69,-	STOS - Maestro	62,-
Flight Sim. II, kompl. deutsch	99,-	STOS - Maestro Plus	199,-
Fußballmanager II nkl. Exp. Kit, dt.	50,-	St. nitar Racer, dt. Anleitung	69,-
Fugger, kpl. deutsch	55,-	Summer Edition, dt. Anleitung	64,-
Kick Off, dt. Anleitung	49,-	Bodo Igners Super Soccer, kpl. dt.	69,-
Hillsfar	66,-	Super Wonderboy, dt. Anleitung	55,-
Indiana Jones (Grafik Adv.) kpl. dt.	69,-	Tank Attack, Comp. u. Brettspiel, dt.	69,-
Iron Tracker, dt. Handbuch	49,-	Waterloo, dt. Anleitung	71,-
Kings Quest 3er Pack. (sol. Vorrat)	69,-	Wall Street Wizard, kpl. deutsch	59,-
Ku!, kpl. deutsch	55,-	Wall Street Editor, kpl. deutsch	39,-
Maniac Mansion, kpl. deutsch	69,-	XENON II, Megablatt, dt. Anlgt.	69,-
Millennium 2.2, deutsche Anleitung	69,-	Zak McKracken, kpl. deutsch	69,-
Microprose Soccer, dt. Handbuch	65,-	Joystick "Konix NAVIGATOR"	48,-
New Zealand Story, dt. Anleitung	55,-		

## IBM

Archipelagos	75,-	Leisure suit Larry ... II *	79,-
688 Attack Sub E/VGA/H/CGA *	79,-	Life and Death (Chirurgieprgr.)	67,-
American Isohockey	64,-	Lizenz zum Töten, dt. Anlgt.	67,-
Balance of Power 1990	64,-	Lombard RAC Rally, dt. Version *	69,-
Bard's Tale II, dt. Anlgt.	64,-	Manhunter "San Francisco" *	79,-
Battlehawks 1942 *	59,-	Maniac Mansion, kpl. deutsch *	69,-
Carrier Command, dt. Handbuch	69,-	Microprose Soccer, dt. Handbuch	69,-
Chuck Yeager's 2.0, dt. Anleitung	77,-	Murder Club	72,50
Crazy Cars II *	81,-	Neuromancer, dt. Anleitung *	69,-
Curse of the Azur Bonds, dt. Anlgt.	75,-	Onkopolity, kpl. deutsch *	149,-
Elite	69,-	Olimperium, dt. Anleitung *	53,-
Emmanuelle, kpl. dt. *	53,-	Personal Nightmare, dt. Handbuch	99,-
F 15 Strike Eagle II *	89,-	Pirates *	69,-
F 16 Combat Pilot *	67,-	Police Quest 2 *	79,-
F 19 Stealth Fighter EGA/Hercul *	109,-	PT 109	79,-
F 16 Falcon, AT u. norm. Vers. je *	95,90	Quest for the Timebird, dt. *	71,-
Flash Freddy	69,-	Sentinel Worlds	64,-
Flight Sim. Version 40/NEU	89,-	SimCity, dt. Handbuch *	69,-
Alle Lieferb. Scenery Disks je	49,-	Space Quest III *	95,-
First over Germany	75,-	Star Trek, AT/EGA	72,50
Goldrush *	84,-	Test Drive 2.0, The Duel	65,-
Grand Prix Circuit, dt. Anlgt. *	67,-	Scenery D. I. dt. Calif./S. Cars je	39,-
Gunship, Helicopter Sim	109,-	Waterloo, dt. Anleitung	72,50
Hillsfar, dt. Anlgt.	69,-	Wall Street Wizard, kpl. deutsch *	59,-
Indiana Jones (Graf. Adv.) kpl. dt.	75,-	Wall Street Editor, kpl. deutsch *	39,-
Jet Fighter	75,-	Zak McKracken, kpl. deutsch *	69,-
Pool of Radiance *	64,-	Lösungshilfe für diverse	
Kings of the Beach *	72,50	Adventures	
Kings Quest IV *	95,-	Super Joystick "Flywheel 4000" 189,-	
Ku!, dt. Anleitung *	55,-	(Maxi-Bühl. Steuerknöpfe)	
Last Ninja II	69,-		
Leisure suit Larry... *	75,-		

SP-ELESTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS)  
VORKASSE 4,- \* UPS-EXPRESS NACHNAHME 8,- \* POST-NACHNAHME 7,-  
\* AUSLAND NUR VORKASSE + 10,-

Rufen Sie uns an: ☎ 021 03-4 20 22

ODER SCHREIBEN SIE UNS:  
POSTFACH 404 • 4010 HILDEN  
Kein Ladenverkauf, nur Versand.



Helmut Mützel aus Goethe- ring spielte sich in den 421ten Level von "Populous" vor — sehr zum Leidwesen seiner Frau. Er hofft, daß er die restlichen 79 Spielstufen schnell hinter sich bringt und will sich dann die Datendiskette kaufen — wir wünschen ihm viel Glück, eine verständige Gattin

und Euch viel Spaß mit seinen Tips.  
**Allgemeine Tips**  
— Zu Beginn einer neuen Runde sollte man versuchen, alle Siedlungen so schnell wie möglich in Schlösser umzuwandeln. Immer auf der untersten Ebene bleiben, das spart kräftig Manna. So steigt die



## JUST GAMES

### Spiele für

Katalog? Klar! Auf Diskette, wie sich's gehört für PCs. Schicken Sie doch mal eine vorbei, leer. 3.5" oder 5.25".  
1 DM Rückporto lose dazu, das wäre Spitze.

Dafür bekommen Sie dann auch viele Spielbeschreibungen und nicht nur eine Preisliste.

Natürlich haben wir auch die Neuheiten und wenn es ein Programm für andere Rechner sein soll, einfach mal anfragen. In Zukunft also bei Spielen nicht nur GAMES denken, sondern ...

## JUST GAMES

Uwe Klein • Mittelweg 50 • 6000 Frankfurt 1 • Tel. 069 - 597 4506

Ehe ich's vergesse, wir machen nur Versand, aber das besonders gerne.

## INTERNATIONAL SOFTWARE KÖLN

Inh. Eke Heilmüller



	AMIGA	ST	MS-DOS	5,25"	3,5"		AMIGA	ST
Archipelago di.	59,90	69,90				Kreuz As di.	29,90	
Bloodwych	64,90	64,90				Dil Imperium di.	54,90	54,90
Cosmo R. S. D. 12000	54,90	54,90				Pos. di. Reliance	64,90	64,90
Chasse Karto di.	84,90	84,90				Paperboy di.	54,90	54,90
Dangon Master di.	69,90	69,90				Pirates di.	64,90	64,90
Eine di.	69,90	69,90				Papu. box di.	64,90	64,90
Fapper di.	53,90	53,90				Papu. aus. Zusatz di.	29,90	29,90
Fighter Bomber di.	a. A. a. A.					Pirates di.	69,90	64,90
F-16 Mission di.	34,90	34,90				Pharaoh di.	54,90	54,90
F-16 Combat Pilot di.	69,90	69,90				Spill der Löwen di.	89,90	
Genie di.	69,90	69,90				Shinobi di.	54,90	49,90
Great Courts Tennis di.	69,90	69,90				Shadow of the Beast	89,90	
Hoppe di.	84,90					Soccer Manager plus di.	39,90	
Kick di.	44,90	44,90				Sim City di.	79,90	69,90
Kingdom of England di.	64,90					Vindict di.	54,90	
Kult di.	54,90	54,90				Xenon 2	54,90	64,90
Mines di.	54,90	54,90						

\* Versand per KOPUS- u. Post-Disk 800  
\* Aktuelle Preisliste für AMIGA, ATARI, MS-DOS, SEGA, Nintendo und PC Europa gegen frankiertes Rückporto  
\* 24 Std. Bestellannahme  
(Anrufbeantworter)  
\* Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten  
\* bei Drucklegung noch nicht lieferbar

Weitere Neuerscheinungen vorrätig! Bitte nachfragen!

## Computer Softwarevertrieb

Postfach 830110, 5000 Köln 80, Öffnungszeiten Mo.-Fr. 10.00-19.00 Uhr  
☎ 0221/604493 und 604496, Fax 0221/609083

## Ruf & Ruf Computerservice

Bernd Andreas Ruf

Unterflossing 26, 8261 Polling 2  
Kein Verkauf - Nur Versand

Bei uns finden Sie stets die aktuellsten Renner für Ihren PC, Atari ST oder AMIGA zu niedrigen Preisen! Zum Beispiel:

**Populous 58.-**  
**Curse of the Azure Bonds 67.-**

Und viele andere Spielehits. Bei uns gibt es eine kostenlose Warteliste. Portogebühren der Bestellung erstatten wir Ihnen zurück. Gleich jetzt die neueste Gratispreisliste anfordern!

Energie erheblich schneller als bei anderen Siedlungsformen. Zwar dauert es länger, bis ein Schloß gefüllt ist und die überzähligen Bewohner an die frische Luft gesetzt werden. Doch man kann das mit einem kleinen Trick umgehen: Man senkt oder hebt in regelmäßigen Abständen den Boden neben dem Schloß. Das Schloß wird so kleiner, die Bewohner müssen umziehen. Auf diese Weise kann man in kürzester Zeit seine Ansiedlungen ausdehnen.

— Zu den Siedlungen gelangt man am schnellsten, wenn man mit der rechten Maustaste das "Zoom-to-knight"-Symbol anklickt. Anschließend das sichtbare Gelände plätten.

— Hat man die ersten Siedlungen errichtet, sollte man versuchen, möglichst schnell an die gegnerischen Hütten heranzukommen. Am einfachsten setzt man den "papal magnet" an den Rand der Computer-Siedlung und schaltet anschließend in den "Go-to-papal-magnet"-Modus. Nun den Schild auf den eigenen Anführer plazieren und ihm einen Weg zum Magneten bahnen. Dabei in unregelmäßigen Abständen in den "Settle"-Modus umschalten, um auf dem Weg zum Magneten neue Siedlungen zu schaffen. Vorsicht, zu Beginn des Spiels ist der Anführer noch recht schwach.

Deshalb unbedingt die Stärkeanzeige in seinem Schild beobachten und rechtzeitig siedeln, bevor er stirbt.  
— Ist man an den Rand der gegnerischen Siedlungen gekommen, sollte man schnell bauen. Genaueres unter dem Punkt "Vulkane".  
— Zu Beginn des Spiels immer den "Settle"-Modus verwenden.

den. So wird die eigene Bevölkerung veranlaßt, an allen möglichen Stellen ihr Häuslein zu bauen. Im Verlauf des Spiels ist's angebracht, öfter in den "Gather-together"-Modus umzuschalten, um stärkere und lebensfrohere Kämpfer zu erhalten. Das gilt besonders für Wüsten- und Steinlandschaften, in denen die Lebensdauer recht gering ist.

### Erdbeben

In niedrigeren Levels kann man den Gegner mit Erdbeben noch aus der Ruhe bringen. In den happigen hohen Levels sollte man Erdbeben vor allem dazu verwenden, vom Feind errichtete Vulkane plattzuwalzen. Hierzu bringt man die Spitze des Vulkans in die Mitte des vergrößerten Kartenausschnitts und klickt das Icon an. Gegebenenfalls wiederholen und anschließend das Gelände wieder ebnen — fertig zum Siedeln.

In einigen Levels (z.B. Hamdick, 284) versucht der Gegner, durch Erdbeben zu stören. Am besten macht man einfach weiter aus und beginnt in einer ruhigen Minute mit dem Wiederaufbau des Geländes. In Levels, in denen man den Boden weder heben noch senken darf, ist das Erdbeben ein wirksames Mittel, um das eigene Land einzuebren und Platz für größere Siedlungen zu schaffen.

### Sümpfe

Kann man selbst Sümpfe auslösen, sollte man den Schild immer auf den gegnerischen Anführer heften. Merkt man, daß dieser zu stark wird, kräftig einsumpfen (notfalls mehrmals). So kann man in den meisten Fällen verhindern, daß der Anführer zum Ritter geschlagen wird.

### Die wichtigste Information für alle Computerspieler:

Sofort heute den kostenlosen Games-Katalog für Deinen Computer schicken lassen (Typ angeben: C64-Disk, Amiga, ST, PC) und ganz scharf vergleichen. Wenn Du Games tatsächlich irgendwo billiger als bei uns bekommst, solltest Du uns das bitte sofort sagen — das ist nämlich extrem unwahrscheinlich, wir müßten dann schleunigstens die Preise nochmal runtersetzen. Wir hatten sehr sehr gerne, daß Du ab heute **alle Deine Games** nur noch bei uns kaufst. 4 schöne Beispiele aus ca. 800 Titeln gefällig? Gerne Bitte:

### SUPERGAMES:

M. KLINGER VERSAND

POSTFACH 140380, 8000 MÜNCHEN 5

C64D. Batman (zum Film) z. B. DM 39,90

Amiga: Test Drive Duell 2 z. B. DM 67,90

ST: Action Fighter z. B. DM 59,90

PC: F15 Strike Eagle vers. 2 z. B. DM 87,90



**SOFORT  
KOSTENLOSE PREISLISTE  
ANFORDERN**



# Joysoft

mit Gabriele Hartmann

EINE HOTLINE HAT JEDER  
WIR HABEN DREI  
0221/425566  
0221/416634  
0221/443056  
UNSERE FAX-NUMMER: 0221/447161

Wir freuen uns auf Ihren Anruf. Auch wenn Sie nur ein paar Fragen haben!

## SUPER - SONDERANGEBOTE

**Für AMIGA  
pro Stück nur 19,90 DM**

\*\*\* SPACE RANGER \*\*\*  
\*\*\* EARL WEAVER BASEBALL \*\*\*  
\*\*\* TRACKER \*\*\* BLACK LAMP \*\*\* VIRUS \*\*\*  
\*\*\* RETURN TO GENESIS \*\*\* SENTINEL \*\*\*  
\*\*\* GUILD OF THIVES \*\*\* KARTING GRAND PRIX \*\*\*  
\*\*\* XR35 \*\*\* GRIDSTART \*\*\* TRANSPUTOR \*\*\*  
\*\*\* TANGLEWOOD \*\*\*

**Für AMIGA  
pro Stück nur 34,90 DM**

\*\*\* ARCTICFOX \*\*\* BARD'S TALE I \*\*\* EMPIRE \*\*\*  
\*\*\* SKYFOX II \*\*\* MARBLE MADNESS \*\*\* FUSION \*\*\*  
\*\*\* MUSIC CONSTRUCTION SET \*\*\* STARFLEET I \*\*\*

**Für ATARI ST  
pro Stück nur 19,90 DM**

\*\*\* ARMAGEDON MAN \*\*\* TAU CETI \*\*\*  
\*\*\* TESTDRIVE I \*\*\* FIRE & FORGET \*\*\*  
\*\*\* TERRAMEX \*\*\* HOT SHOT \*\*\*  
\*\*\* FOOTBALL MANAGER I \*\*\* WAR ZONE \*\*\*  
\*\*\* STORMTROOPER \*\*\*

**Für ATARI ST  
pro Stück nur 34,90 DM**

\*\*\* BARD'S TALE I \*\*\* EMPIRE \*\*\* FUSION \*\*\*  
\*\*\* MARBLE MADNESS \*\*\* SKYFOX II \*\*\*  
\*\*\* MUSIC CONSTRUCTION SET \*\*\* STARFLEET I \*\*\*

**Für MS-DOS PC 3.5 1/4  
pro Stück nur 19,90 DM**

\*\*\* KARTING GRAND PRIX \*\*\* MINIPUTT \*\*\*  
\*\*\* EARL WEAVER'S BASEBALL \*\*\* TAU CETI \*\*\*  
\*\*\* LORD'S OF CONQUEST \*\*\* JAPAN SCENERY \*\*\*

**Für MS-DOS PC 3.5 1/4  
pro Stück nur 34,90 DM**

\*\*\* ARCTICFOX \*\*\* BARD'S TALE I \*\*\* EMPIRE \*\*\*  
\*\*\* FAST BREAK \*\*\* LEGACY OF THE ANCIENTS \*\*\*  
\*\*\* MARBLE MADNESS \*\*\* PHM PEGASUS \*\*\*  
\*\*\* RACK 'EM \*\*\* SERVE & VOLLEY \*\*\* SKYFOX II \*\*\*  
\*\*\* STARFLEET I \*\*\* WORLD TOUR GOLF \*\*\*

**Für C64 DISKETTE  
pro Stück nur 19,95 DM**

\*\*\* ARCTICFOX \*\*\* BARD'S TALE I \*\*\*  
\*\*\* FAST BREAK \*\*\* EARTH ORBIT STATION \*\*\*  
\*\*\* PHM PEGASUS \*\*\* STARFLEET I \*\*\* T.K.O. \*\*\*  
\*\*\* LEGACY OF THE ANCIENTS \*\*\* RACK 'EM \*\*\*  
\*\*\* MARBLE MADNESS \*\*\* SERVE & VOLLEY \*\*\*  
\*\*\* SKYFOX II \*\*\* THE ARCHON COLLECTION \*\*\*  
\*\*\* WORLD TOUR GOLF \*\*\*

Intum und Preisänderungen vorbehalten.  
Alle Sonderangebote gelten solange Vorrat reicht.  
Zwischenverkauf vorbehalten

## FRISCH EINGETROFFEN

**BATMAN - THE MOVIE**  
C64 DISK 44,90 - AMIGA 69,90 - ATARI ST 69,90

**FUTURE WARS**  
AMIGA 69,90 - ATARI ST 69,90

**SHADOW OF THE BEAST**  
AMIGA 84,90 - ATARI ST 84,90

**CLOWN O'MANIA**  
AMIGA 69,90

**FIENDISH FREDDY**  
AMIGA 64,90

**BOMBER**  
C64 DISK 44,90 - AMIGA 69,90 - ATARI ST 69,90 - PC 69,90

**HOYLE'S BOOK OF GAME**  
MS-DOS PC 79,90

**MANHUNTER II**  
ATARI ST 79,90 - MS-DOS PC 79,90

**SHINOBI**  
C64 DISK 39,90 - AMIGA 49,90 - ATARI ST 49,90

**SUMMER EDITION**  
AMIGA 64,90 - ATARI ST 64,90

**MICROPROSE SOCCER**  
C64 DISK 59,90 - AMIGA 69,90 - ATARI ST 69,90 - PC 69,90

**ACTION FIGHTER**  
C64 DISK 39,90 - AMIGA 59,90 - ATARI ST 59,90 - PC 59,90

**SWORD OF TWILIGHT**  
AMIGA 69,90

**PAPERBOY**  
AMIGA 49,90 - ATARI ST 49,90

**PASSING SHOT**  
C64 DISK 44,90 - AMIGA 54,90 - ATARI ST 54,90

**RAINBOW WARRIOR**  
AMIGA 64,90 - ATARI ST 64,90

**STRIDER**  
C64 DISK 39,90 - AMIGA 64,90 - ATARI ST 49,90

**TARGHAN**  
AMIGA 64,90 - ATARI ST 64,90 - PC 74,90

**TRIAD 2**  
AMIGA 64,90 - ATARI ST 64,90

**TV SPORTS FOOTBALL**  
AMIGA 74,90 - ATARI ST 69,90

**ALTERED BEAST**  
C64 DISK 44,90 - AMIGA 69,90 - ATARI ST 54,90

**ROCK 'N ROLL**  
C64 DISK 39,90 - AMIGA 64,90

**GREAT COURT**  
C64 DISK 39,90 - AMIGA 69,90 - ATARI ST 69,90 - PC 69,90

**GRAND OVERT (SKATSPIEL)**  
AMIGA 49,90

**HEUTE BESTELLEN  
MORGEN SCHON SPIELEN!**  
Unser Elipost-Blitzversand macht's möglich!

**VERSANDKOSTEN.**  
Bei Rechnungssummen ab 140,00 DM versandkostenfrei  
4,00 DM bei Rechnungssummen zwischen 80,00 DM und 140,00 DM  
6,00 DM bei Rechnungssummen bis 80,00 DM

## VORANKÜNDIGUNGEN

**SPACE ACE (das Spiel des Jahres?)**  
AMIGA 119,00

**APB**  
AMIGA 59,90 - ATARI ST 59,90 - PC 59,90

**DRACHEN VON LAAS**  
AMIGA 69,90 - ATARI ST 69,90 - PC 69,90

**ORAKKHEN**  
AMIGA 79,90 - ATARI ST 74,90 - PC 79,90

**TABLE TENNIS SIMULATOR**  
AMIGA 59,90 - ATARI ST 59,90

**SUPER-WONDERBOY**  
C64 DISK 44,90 - AMIGA 69,90 - ATARI ST 69,90

**DRAGON OF FLAME**  
AMIGA 64,90 - ATARI ST 64,90 - PC 64,90

**FUTURE WARS**  
AMIGA 69,90 - ATARI ST 69,90

**HOUD OF SHADOW**  
ATARI ST 69,90 - AMIGA 69,90 - PC 69,90

**KEEP THE THIEF**  
AMIGA 69,90 - PC 69,90

**STAR COMMAND**  
AMIGA 74,90 - ATARI ST 74,90 - PC 84,90

**TRACK ATTACK**  
AMIGA 64,90 - ATARI ST 54,90 - PC 64,90

**PINBALL MAGIC**  
AMIGA 64,90 - ATARI ST 49,90 - PC 64,90

**CARTHAGO**  
AMIGA 64,90 - ATARI ST 64,90

**ACQUAVENTURA**  
AMIGA 64,90 - ATARI ST 64,90

**ABSOLUT NEU!  
MUSIK  
VIDEOS**

**FURTHYMICS - LIVE** 34,90 DM  
**ROLLING STONES - IN THE PARK** 34,90 DM  
**CURE - IN ORANGE** 34,90 DM  
**BRUCE SPRINGSTEEN - ANTHOLOGY** 39,00 DM  
**J. DONOVAN - VIDEOS (NEU)** 29,90 DM  
**GENESIS - INVISIBLE TOUCH TOUR** 39,00 DM  
**D RE STRAITS - ALCHEMY LIVE** 34,90 DM  
**BOB MARLEY - LEGEND** 29,90 DM  
**ARZTE - LIVE II** 29,90 DM  
**PINK FLOYD - DELICATE** 34,90 DM  
**PALL MC CARTNEY - PUT IT (NEU)** 26,00 DM  
Weitere Musik-Videos und CD's auf Anfrage!

Auch schon davon gehört?

**der CLUB**

Wird unterstützt von:  
**ELECTRONIC-ARTS**  
**RAINBOW ARTS**  
**SOFTGOLD**  
**LENNARE DOMICO**

Nach heute Club-Unterlagen anfordern!

Wußten Sie, daß wir ständig einige  
tausend Programme auf Lager  
haben? Oder daß bei uns der  
Versand abgeht wie die Post? Und  
das wir ganz Eilige auch per Elipost  
beliefern? Das wir Reklamationen  
kulant und schnell behandeln?

**Probieren Sie uns mal!**

**Joysoft** FILIALE DÜSSELDORF 1

4000 D'dorf 1, Pampelporter Str. 47, Telefon 02 11 - 36 44 45  
Mo-Fr von 10 bis 18 Uhr 30, Mittwochs bis 14 Uhr,  
Samstags bis 14 Uhr, langer Samstag bis 18 Uhr

**Joysoft** FILIALE KÖLN 1

5000 Köln 1, Mathiasstr. 24-26, Telefon 02 21 - 23 95 26  
Mo-Fr von 10 bis 13 Uhr und von 14 bis 18 Uhr 30,  
Samstags bis 14 Uhr, langer Samstag bis 16 Uhr

**Joysoft** FILIALE KÖLN 41

**BLITZ-VERSAND  
und LADENVERKAUF**

5000 Köln 41, Gottesweg 157 (nahe Luxemburger Str.)  
Mo-Fr von 10 bis 18 Uhr 30, Samstags bis 14 Uhr

die freundlichen Leute an den Versand-Telefonen heißen:  
Gabi, Petra, Irene, Ulli, Biggi, Detlef, Raimund, Guido



Gefährlicher wird's, wenn der Computer versucht, dem eigenen Anführer den Boden unter den Füßen wegzuziehen. In diesem Fall gibt es mehrere Möglichkeiten: Ignorieren und ohne Anführer weiterbauen. Möchte man unbedingt einen Anführer, sollte man den Schild auf ihn heften und ihn ständig im Auge (noch besser "im Ohr": "Schmatz") behalten. Sobald der Computer versucht, den Anführer einzusumpfen (das tut er leider recht häufig), klickt man schnell den Boden unter seinen Füßen nach oben. Im "Go-to-papal-magnet"-Modus kann man versuchen, auf einem Berggrat zum Magneten zu gelangen. Die Aussichten auf Erfolg sind meist schlecht. Achtung: Bodenlose Sümpfe geben eine gefährliche Waffe in der Hand des Gegners ab. Wenn man die befallenen Stellen nicht schnell beseitigt, verliert man

unter Umständen die gesamte Mannschaft.

## Ritter

Mit Rittern kann man den Gegner gut beschäftigen. Allerdings sollte man sie nicht zu nahe am eigenen Territorium einsetzen. Sonst muß man mühevoll die Ruinen beseitigen, die der Ritter hinterlassen hat. Lieber einen starken Anführer in die Reihen des Computergegners schicken und ihn dort zum Ritter schlagen. Auf diese Weise richtet man beim Gegner erheblichen Schaden an, ohne mühsam Hütten wegräumen zu müssen.

Achtung: Vom Gegner abgebrannte Landstriche (Trantor was here...) sollte man unbedingt wieder besiedeln, ohne die Ruinen zu beseitigen. Das kostet zuviel wertvolle Zeit. Außerdem stellen die Lücken zwischen den Ruinen ausgezeichnete Standorte für kleinere Siedlungen dar, die den Com-

puter von den eigenen Schlössern ablenken. Deshalb in breiter Front an den Gegner ansiedeln, damit das Hinterland möglichst lange verschont wird und eifrig Manna produzieren kann. Außerdem muß der Gegner die Ruinen beseitigen, wenn er vorstoßen will.

## Vulkane

Ausgezeichnete Waffe, um den Computer abzulenken. Am besten im Hinterland des Gegners plazieren, da dort die stärksten Siedlungen zerstört werden. Zudem muß man den Vulkan wegräumen, wenn man ihn zu nahe an den eigenen Linien ausbrechen läßt.

Übrigens: Der "Arme-Leute-Vulkan" (mehrfaches Hochklicken des gegnerischen Geländes) ist eine ausgezeichnete Methode, den Computer zu hindern, sich breitzumachen und eigenes Gelände zu schaffen. Man plaziert dazu eine an der Front liegende Siedlung in

die dem Feind abgewandte Ecke des Kartenausschnitts. Dann soweit wie möglich am entgegengesetzten Ende hochklicken, bis der Rand des Bergs die eigene Siedlung berührt. In den meisten Fällen zieht sich der Feind aus der zerstörten Siedlung in das Hinterland zurück. Jetzt kann man in Ruhe den Berg abtragen und selber bauen.

Mit Hilfe eines starken Anführers und des "Go-to-papal-magnet" kann man einfach weit hinter die feindlichen Linien gelangen. Dort errichtet man eine kleine Eigenheim und setzt dann nach allen vier Richtungen den Arme-Leute-Vulkan. Die Verwirrung wird groß sein — der Computer kennt diese Strategie nämlich nicht.

## Sintflut

Sollte man nur nach reiflicher Überlegung benutzen. Zwar baut der Gegner meist

# PLAYSOFT

**Amiga/Atari-ST**

- Shadow of The Beast 89,90
- Altered Beast 69,90
- Indiana Jones (Adv.) 62,90
- Dragon of Flame 79,90
- Crest Courts 74,90
- Sim City 88 58,90
- Star Command 58,90
- Light Force 64,90
- Rock'n Roll 74,90
- Knight 69,90
- Xenon 2-Megablast 64,90
- King Arthur 69,90
- Phantoms "The Movie" 64,90
- Berman Mansion 64,90

**PC-Engine**

- Altered Beast 115,-
- Miracle 109 - Gun Head 109,-
- Bloody Wolf 115,-
- Rock On 109 - Final Lap Twin 109,-
- PC Engine PAL + 1 Spiel 485,-
- PC Engine RGB + 1 Spiel 445,-
- PC Engine Multi + 1 Spiel 529,-

**Brett- & Rollenspiel-Katalog**

(über 40 Spiele)

gegen 3 DM (Briefing) anfordern

Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten

Neuauflagen: 14,90

**PLAYSOFT**

Teichweg 6 3550 Marburg 7

Tel. 06421/481972 Fax 06421/47526

**MC-SOFT**

**J.-C. Schneider-Straße 7**

**7401 Nehsen, Tel. 07473/1496**

**Amiga ST IBM C 640 C64 K**

Amiga	ST	IBM	C 640	C64 K
Indiana Jones (Adv.)	68	69	69	—
Indiana Jones (Action)	69	69	65	42
Shogun	55	55	55	—
Populous (e. Szena)	40	40	—	—
F-15 Strike Eagle II	—	—	109	—
Curse of the Azure Bonds	69	69	69	38
Raiden Warrior	69	69	69	38
Rick Dangerous	69	69	69	38
Defender	69	69	69	38
Navy Moves	69	69	69	38
Varmint	69	69	69	38
Ward Drama	69	69	69	38
Scorpion	69	69	69	38
Vigilante	69	69	69	38
High Seas	69	69	69	38
Chesterfield 2100	69	69	69	38
Shogun	69	69	69	38
Powerdrome (Man Hunt)	69	69	69	38
Oliver	69	69	69	38
Track Suit Manager	69	69	69	38
Jaws (Weissen Fra)	69	69	69	38
Comet's Lightlympics	69	69	69	38
Boomer Magazine	69	69	69	38
Die Fugger	69	69	69	38

**Mo-Di 10.00-15.00**

**Do-Sa 17.00-20.00**

Preisänderungen vorbehalten

Liste gegen Freumschlag mit 1,- DM Briefmarken Porto

Versandkosten: Vorkasse + 5,00 DM Nachnahme + 7,50 DM

# SOFT-DISCONTER · Schneider + Pa. · Zehnthof 212 · 4300 Essen 13 · Tel. 0201-594225

**PC - ENGINE - SOFTWARE**

**Artikel**

- ALLEN CRUSH PINBALL 89,90
- CHAN & CHAN 89,90
- DEEP BLUE 89,90
- DRAGON SPIRIT 89,90
- DRUNKEN MASTER 89,90
- DUNGEON EXPLORER 89,90
- FANTASY ZONE 89,90
- FI PILOT 89,90
- CALAGA 88 89,90
- GOLF BOYS 89,90
- HONEY SKY 89,90
- LEGENDARY AXE 89,90
- MOTO ROADER 89,90
- NAXAT OPEN 89,90
- PACLAND 89,90
- POWER GOLF 89,90
- POWER LEAGUE BASEBALL 89,90
- SHANGHAI 89,90
- R - TYPE I. 89,90
- R - TYPE II. 89,90
- SON & SON II. 89,90
- SPACE HARRIER 89,90
- TAILS OF THE MONSTER PATH 89,90
- VICTORY RUN 89,90
- VIGILANTE 89,90
- WONDER MO MO 89,90
- WINNING SHOT GOLF 89,90
- WONDERBOY 89,90
- WORLD COURT TENNIS 89,90
- WORLD STADIUM 89,90
- YAKSA (JAPANESE WARRIOR) 89,90

**BLOODY WOLF 106,00**

**BREAK IN 106,00**

**CYBER CROSS 106,00**

**FI DREAM 106,00**

**FINAL LAP TWIN 106,00**

**FIREPRO WRESTLING 106,00**

**GUN HEAD 106,00**

**TIGER HELI 106,00**

**MR. HELI 106,00**

**NINJA WARRIORS 106,00**

**ORYDENE 106,00**

**POWERLEAGUE BASEBALL II. 106,00**

**ROCK ON 106,00**

**SIDE ARMS 106,00**

**C.D. ROM SOFTWARE AUF ANFRAGE**

**Das Original!!!**

**PC ENGINE PLUS PAL- VERS. 549 --**

**PC ENGINE PLUS SCART-VERS. 549 --**

**ANSCHLÜSSE FÜR TASTATUR U. GRAFICTABLETT 106,00**

**BATTLE SET 114,00**

**AUTOP. JOY PAD + 5 SPIELER ADAP. 114,00**

**CD ROM UNIT/INTERFACE/ 1099,00**

**Programme**

**PREMIER COLLECTION 59,95**

**POPULOUS 54,95**

**PROMISED LANDS 34,95**

**CHARIOTS OF WRATH 59,95**

**BATMAN THE MOVIE 69,95**

**BLACK MAGIC 49,95**

**BLOOD HONEY 54,95**

**KULT 54,95**

**KICK OFF 44,95**

**RVF HONDA 54,95**

**LICENCE TO KILL 44,95**

**SILK WORM 44,95**

**FALCON F-16 69,95**

**INDIANA JONES 3 49,95**

**HOSTAGES 59,95**

**SUPER HANG ON 59,95**

**R-TYPE 54,95**

**RAIDER 49,95**

**RICK DANGEROUS 59,95**

**RED HEAT 59,95**

**RINGSIDE 49,95**

**TEST DRIVE II 59,95**

**THUNDERBIRDS 59,95**

**PERSONAL NIGHTMARE 69,95**

**SIM CITY 69,95**

**SPACE HARRIER 49,95**

**POWERDROME 59,95**

**WAYNE GRETZKY HOCKEY 59,95**

**FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSE PREISLISTE AN!**

**Die besten Spiele. Viel Spaß!**


**C64-Disk :**

- | Joystick THE NAVIGATOR       | 42. |
|------------------------------|-----|
| Aaargh                       | 42  |
| Action Fighter               | 42  |
| Altered Beast                | 43  |
| American Team Sports         | 41  |
| Axe of Rage                  | 50  |
| Bandido                      | 43  |
| Basketball                   | 41  |
| Batman - The Movie           | 45  |
| Battles of Napoleon          | 70  |
| Beach Volley                 | 43  |
| Blood Money                  | 36  |
| Bloodwych                    | 42  |
| Börsenfeber                  | 53  |
| Cabal                        | 43  |
| Carrier Command              | 42  |
| Chambers of Shaolin          | 45  |
| Chuck Yeager                 | 35  |
| Chuck Yeager's AFT           | 50  |
| Cousers of Azure Bonds       | 67  |
| Dragon Wars (Bards Tale 4)   | 59  |
| Dragons of Flame AD&D        | 67  |
| Epoch                        | 50  |
| Eyes Of Horus                | 43  |
| F-16 Combat Pilot            | 55  |
| Ferrari Formula 1            | 50  |
| Fighting Soccer              | 43  |
| Fight Ace                    | 50  |
| Ghostbusters 2               | 76  |
| Indiana Jones Crusade Action | 41  |
| Iron Lord                    | 59  |
| Legend of Blacksilver        | 41  |
| Maniac Mansion               | 49  |
| Mazemania                    | 42  |
| Microprose Soccer            | 53  |
| Moonwalker                   | 41  |
| Motocross                    | 45  |
| Newzealand Story             | 42  |
| Nit Impertum                 | 43  |
| Operation Thunderbolt        | 43  |
| Orbman                       | 46  |
| P-47 Freedom Fighter Plane   | 43  |
| Phobia                       | 49  |
| Powerboat Superboat Race     | 43  |
| Powerdrift                   | 42  |
| Project Firestart            | 50  |
| Rainbow Islands (BB 2)       | 31  |
| Rainbow Warrior Greenpeace   | 48  |
| Rally Cross Simul.           | 34  |
| Rock & Roll                  | 42  |
| Roller Coaster               | 41  |
| Samurai                      | 50  |
| Sentinel Worlds 1            | 50  |
| Shinobi - Master Ninja       | 41  |
| Shoot Em Up Conja            | 56  |
| Sleeping Gods Lie            | 48  |
| Soccer Spectacular           | 50  |
| Soccer Squad                 | 42  |
| Soccer: Rogue (Elite 2)      | 84  |
| Star Trek                    | 42  |
| TD Test Drive 2, Duel        | 49  |
| TD 2 Muscle Cars             | 29  |
| TD 2 Scene Europe            | 38  |
| The Cycles                   | 42  |
| The Hits (Thalamus)          | 50  |
| The Untouchables             | 43  |
| Thunderbolts                 | 42  |
| Times of Lore                | 41  |
| Turbo Outrun                 | 41  |
| Tusker                       | 42  |
| Tyger Tyger                  | 41  |
| Ultimate of Steel            | 67  |
| Ultima Trilogy 1+2+3         | 67  |
| Ultima 5                     | 50  |
| Vigilante                    | 41  |
| War in Middle Earth          | 41  |
| Westaland                    | 50  |
| Weird Dreams                 | 42  |
| Wicked                       | 43  |
| Wilhelm Tell                 | 42  |
| Winners of US Gold           | 50  |
| Winnietou                    | 50  |
| World of Sublogick           | 218 |
| Xenophobe                    | 42  |
| Zak McKracken                | 42  |
| Zharming Orc                 | 42  |
| Zzap Sizzlers                | 50  |

**AMIGA :**

- |                              |     |
|------------------------------|-----|
| Airborne Ranger              | 67  |
| Altered Beast                | 71  |
| AquaVentura                  | 92  |
| Axe of Rage                  | 76  |
| Bad Company                  | 71  |
| Batman - The Movie           | 71  |
| Battle Master                | 76  |
| Beach Volley                 | 71  |
| Blade Warrior                | 71  |
| Blue Angel                   | 76  |
| Bomber T.A.C. FSIm           | 70  |
| Cabal                        | 71  |
| Carthago                     | 67  |
| Castle Warrior               | 71  |
| Contact                      | 76  |
| Continental Circuit          | 76  |
| Corvette Driving Simulator   | 95  |
| Day of Viper                 | 76  |
| Dragon Flight                | 50  |
| Dragons of Flame AD&D        | 76  |
| Drakhen                      | 71  |
| Dynamic Debugger DDT         | 76  |
| Eyes Of Honor                | 71  |
| F-16 Combat Pilot            | 67  |
| F-19 Stealth Fighter         | 76  |
| F-29 Retaliator              | 67  |
| Falcon F-16 2 Intruder       | 105 |
| Falcon F-16 MissionDisk      | 57  |
| Fallen Angel                 | 59  |
| Fast Lane Ford Cosworth      | 59  |
| Fighting Soccer              | 71  |
| Final Battle                 | 76  |
| Fire Brigade (IMB)           | 80  |
| Future Wars                  | 71  |
| Genius                       | 70  |
| Global Commander             | 76  |
| Gore                         | 71  |
| Great Courts Tennis          | 67  |
| Gunship                      | 67  |
| Harley-Davidson Road         | 67  |
| Heroes Quest                 | 88  |
| High Steel                   | 71  |
| Hills Far                    | 76  |
| Hound of Shadow              | 76  |
| Indiana Jones Adventure      | 71  |
| Instellation                 | 67  |
| Interphase                   | 71  |
| Iron Lord                    | 76  |
| It came from Desert          | 88  |
| Naninho                      | 71  |
| Journey                      | 80  |
| Kaiser                       | 115 |
| Keep the Thief               | 76  |
| King Arthur                  | 71  |
| Kings Quest 4                | 88  |
| Last Ninja 2                 | 76  |
| Leg. of Faerghall            | 59  |
| Leisure Suit Larry 2         | 80  |
| Life and Death               | 87  |
| Manhunter San Francisco      | 64  |
| Maniac Mansion               | 76  |
| Matrix Marauders             | 53  |
| Midwinter                    | 76  |
| Millennium 2 2               | 76  |
| Moonwalker                   | 59  |
| Never Mind                   | 53  |
| P-47 Freedom Fighter Plane   | 76  |
| Paperboy                     | 55  |
| Phalanx                      | 76  |
| Police Quest 2               | 70  |
| Poof of Radiance             | 71  |
| Powerdrift                   | 50  |
| Rally Cross Simul.           | 76  |
| Red Storm Rising             | 67  |
| River Coaster                | 76  |
| RVF Honda 750                | 67  |
| Shuttluck Cafe               | 76  |
| Shiphead                     | 84  |
| SimCity (500)                | 76  |
| Sleeping Gods                | 67  |
| Space Quest 3                | 80  |
| Space Rogue (Elite 2)        | 84  |
| Stadt der Löwen              | 106 |
| Star Command                 | 76  |
| Star Trek 5 - Final Frontier | 55  |
| Star Wars Trilogy            | 67  |
| Steel                        | 76  |
| Stunt Car Racer              | 76  |
| Summer Edition               | 55  |
| Super Wonderboy              | 76  |
| Sword of Twilight            | 76  |
| Targhan                      | 67  |
| The Cycles                   | 76  |
| The Untouchables             | 71  |
| Tower of Babel               | 67  |
| Turbo Outrun                 | 56  |
| UFO                          | 67  |
| Weird Dreams                 | 98  |
| Xenon 2 - Megablaster        | 76  |

ATARI ST :

- |                            |     |
|----------------------------|-----|
| 1990 Balance Power 2       | 67  |
| Action Fighter             | 67  |
| Altered Beast              | 57  |
| Aquaventure                | 92  |
| Archaios                   | 78  |
| Barbarian 2                | 56  |
| Battle Master              | 57  |
| Battlehawks 1942           | 56  |
| Beach Volley               | 57  |
| Bismarck                   | 67  |
| Bleed Warrior              | 71  |
| Bomber T.A.C. F5m.         | 53  |
| California Games           | 53  |
| Carthago                   | 67  |
| Chicago 90s                | 67  |
| Contact                    | 75  |
| Corvette Driving Simulator | 96  |
| Dragons of Flame AD&D      | 64  |
| Dreadnought                | 76  |
| Epoch                      | 76  |
| Falcon F-16 2 Intruder     | 105 |
| Formula 1                  | 76  |
| Great Courts Tennis        | 67  |
| Gunship                    | 67  |
| Harley-Davidson Road       | 67  |
| Hell Raker                 | 64  |
| Hound of Shadow            | 76  |
| Indiana Jones Adventure    | 76  |
| Infestation                | 71  |
| Interphase                 | 67  |
| Iron Lord                  | 76  |
- 
- |                             |     |
|-----------------------------|-----|
| It Came from the Desert     | 88  |
| Kaber                       | 118 |
| Kampf um die Krone          | 60  |
| Kennedy Approach            | 67  |
| Kult                        | 57  |
| Langcaster Flightbomber     | 88  |
| Leisure Suit Larry 3        | 67  |
| Life and Death              | 70  |
| Microprose Soccer           | 67  |
| Mindfighter                 | 56  |
| Moonwalker                  | 53  |
| Mr. Hell                    | 70  |
| Navy Moves                  | 76  |
| Never Mind                  | 53  |
| North & South               | 76  |
| Ökopolity Stimul.           | 67  |
| Oil Imperium                | 59  |
| Operation Thunderbolt       | 57  |
| Oxonion                     | 50  |
| Passing Shot Tennis         | 57  |
| Pharos                      | 76  |
| Phobia                      | 57  |
| Pirates                     | 57  |
| Pool of Radiance            | 71  |
| Populous                    | 67  |
| Populous Data Prison, Lands | 42  |
| Prism                       | 59  |
| Quartz                      | 67  |
| Rainbow Island (BB 2)       | 76  |
| Rally Cross Stimul.         | 50  |
| Ring Lightning              | 80  |
| Rings of Medusa             | 55  |
| Roller Coaster              | 55  |
| Running Man                 | 67  |
| R/VF Honda 750              | 57  |
| Salt & Greaville Soccer     | 76  |
| Shadow of Beast + T-Shirt   | 92  |
| Shinobi - Master Ninja      | 53  |
| Shufflepuck Cafe            | 55  |
| Silent Service              | 76  |
| Silkworm                    | 56  |
| Sleeping Gods Lie           | 67  |
| Spice Ace                   | 123 |
| Star Command                | 80  |
| Starcross                   | 64  |
| Stelgar (C/E)               | 59  |
| Stormtrooper                | 53  |
| Strider                     | 67  |
| Stunt Car Racer             | 67  |
| Super Wonderboy             | 76  |
| Tower of Babel              | 67  |
| UFO                         | 98  |
| Vikings 5                   | 76  |
| Waterloo                    | 76  |
| Winners of US Gold          | 76  |
| Xenophobe                   | 67  |

**Personal Comp :**

- |                                    |     |
|------------------------------------|-----|
| Jostyck Jivefly Wheeloo 4000 F5lms | 167 |
| Jostyck KONIX & Card               | 84  |
| 1990 Balance of Power 2 #          | 67  |
| 688 Attack Submarine               | 84  |
| Ancient Land Ys                    | 91  |
| Bar Games                          | 76  |
| Barbarians 2                       | 71  |
| Battle Chess                       | 67  |
| Battles of Napoleon                | 80  |
| Bloodwyth #                        | 71  |
| Blue Angel                         | 76  |
| Bonsleiber                         | 76  |
| Budokon                            | 76  |
| Canter Command                     | 70  |
| Chessmaster 2100                   | 67  |
| Codename Ice Man                   | 84  |
| Conflict Europe                    | 88  |
| Conquest of Camelot                | 88  |
| Corvette Driving Simulator         | 88  |
| Course of Azure Bonds #            | 80  |
| Don't go alone                     | 76  |
| Don't Dooms Revenge                | 89  |
| Draken of Flame AD&D               | 71  |
| Drakhen                            | 71  |
| Emmanuelle #                       | 55  |
| Epoch                              | 76  |
| Eyes Of Horus                      | 98  |
| F-15 II Strike Eagle Simul #       | 101 |
| F-19 II (F-117A) #                 | 101 |
| Falcon F 16 2 Intruder             | 105 |
| Ferrari Formula 1 #                | 217 |
| Flight Controller FS-Cockpit       | 76  |
| FS Flight Simulator Boeing         | 128 |
| FS Flight Simulator III #          | 95  |
| FS II - S. Hawaiian Odysee         | 42  |
| Gold of the Americas               | 81  |
| Grave Yardage                      | 76  |
| Great Courts Tennis                | 76  |
| Guardians of Intality              | 42  |
| Harley Davidson Road               | 67  |
| Heroes Quest                       | 88  |
| Hound of Shadow #                  | 84  |
| Hoyles Book of Cardgames #         | 76  |
| Indiana Jones Adventure #          | 76  |
| Iron Lord                          | 76  |
| Keep the Thieve #                  | 76  |
| Kings Quest 4 [E]                  | 80  |
| Leisure Suit Larry 3               | 98  |
| Life and Death #                   | 98  |
| M1 Tank Platoon #                  | 67  |
| Manhole                            | 90  |
| Manhunter San Francisco            | 84  |
| Maniac Mansion #                   | 76  |
| Matrix Marauders                   | 67  |
| Mean Streets                       | 76  |
| Nerace #                           | 70  |
| Microprose Soccer                  | 70  |
| Midwinter                          | 67  |
| Moowalker                          | 76  |
| Murder Club                        | 80  |
| Navy Moves                         | 76  |
| Neuromancer                        | 76  |
| Never Mind                         | 67  |
| Ookopolity Simul.                  | 150 |
| (extrem Komplexe Simulation I)     | 84  |
| Personal Conspiracy                | 71  |
| Paperboy #                         | 71  |
| Personal Nightmare                 | 106 |
| Pharao #                           | 76  |
| Pinball Magic                      | 67  |
| Police Position 2                  | 70  |
| Police Quest 2 #                   | 76  |
| Pool of Radiance #                 | 67  |
| Populous #                         | 67  |
| Powerdrift                         | 76  |
| Pro Beach Volleyball               | 76  |
| Real Lightning                     | 80  |
| Red Storm Rising #                 | 101 |
| Sentinel Worlds                    | 67  |
| Slimpheed #                        | 88  |
| SimCity #                          | 80  |
| Sleeping Gods X                    | 98  |
| Space M*A*A*G                      | 64  |
| Space Quest 3 #                    | 76  |
| Space Rogue (Elite 2)              | 84  |
| Star Command                       | 92  |
| Star Trek - Final Frontier         | 92  |
| Star Trek - Final Frontier         | 92  |
| Sunl Car Racer                     | 67  |
| Targh #                            | 76  |
| The Colony                         | 84  |
| The Third Courier                  | 76  |
| Tongue of Fat Man                  | 90  |
| UFO #                              | 98  |
| Wall Street Wizard #               | 64  |
| Wall Street Wizard Dadadisk        | 39  |
| Wolfpack                           | 91  |

**Ihre Vorteile:**

Ja klar!

Wir haben noch sehr viel mehr tolle Spiele, als daß wir alle hier in dieser Anzeige bringen könnten.

Fördern Sie also noch heute die kostenlose Liste aller Spiele für Ihren speziellen Computer-Typ an.

Ihre vollständige FUNTASTIC-Liste ist sofort da - und zwar absolut gratis!

Nur wer unsere Liste hat, kann alle neuen Titel kennenlernen und die älteren Spiele und Klassiker zu fairen Preisen einkaufen.

Einige Titel aus dieser Anzeige sind noch Hersteller-Ankündigungen\*) für die nächsten paar Wochen (Drucklegung 16. Okt. 89) - diese allerneuesten Spiele sollten Sie jedoch schon jetzt vorbestellen - wir liefern nach Bestell-Datum aus. Wenn Sie etwas vorbestellt haben, brauchen Sie bitte nicht jeden Tag anrufen! - wir liefern aus, sowie etwas am Markt ist. 100%!.

Jede uns kommt beinahe täglich Beliebig Menge neue Ware und alle Neuerscheinungen, von denen Sie bei anderen lesen, haben wir dann auch:

Melsten deutlich billiger - Fast immer auch noch schneller

Bestelleingang = Versandtag. Garantien! Soweit verfügbar

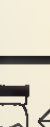
Preisänderungen immer vorbehalten. Teillieferungen jederzeit vorbehalten.

Wir liefern alles schnellstmöglich per Post / Nachnahme (+ DM 7.-), und sehr gerne auch ins Ausland { A / I / CH / FL / F / NL / B / L } {- 14% dtsch. Steuer, + DM 15.-}.

\*) Bitte denken Sie bereits jetzt an die schöne Weihnachtszeit! Was Sie unter dem Christbaum finden möchten, sollten Sie auch rechtzeitig genug bestellen.

Sie wissen ja:

Die Post - und FUNTASTIC - hat in diesen Tagen extrem viel zu tun! Und wir wollen ja jeden Ihrer Wünsche pünktlich erfüllen. Und das, liebe Pappes und Mammis, klappt keinesfalls, wenn Sie uns erst am 21./12., ca. 17.49 Uhr anrufen!!!



**Auswahl komplett -  
Preise o.k. -  
Service super.  
We gibt es mehr?**

Wieder lieferbar  
Hintbooks für Adventures  
von SIERRA und anderen  
Jeweils nur DM 20,- Anrufen!

**Für Sie** sind wir immer da  
von Mo-Fr durchgehend  
von 10 - 17 Uhr live  
+ 24h-Bestell-Telefon



**Das ist die schnelle Adresse:**

**FUNTASTIC ComputerWare**  
**Fachversand GmbH**  
**Postfach 14 02 09**  
**Müllerstraße 44 (Kein-Shop!)**  
**D - 8000 München 5**  
**Telefon: 089-2609593**  
**Fax: 089-268138**



# R. Schuster Computer

## Computer-Hard- und Software

### Spiele für Amiga, Atari ST, PC 5/4

	Amiga	Atari ST	PC5/4
688 Attack Submarine	51,90	53,90	88,90
A 8 P	51,90	53,90	53,90
African Raiders 89*	51,90	53,90	53,90
Airborne Ranger	51,90	53,90	53,90
Altered Beast	51,90	53,90	53,90
Amazon	51,90	53,90	53,90
Archipelagos	51,90	53,90	53,90
Asteroth	51,90	53,90	53,90
Balance of Power*	51,90	53,90	53,90
Balance of Power 1990	51,90	53,90	53,90
Ballerix	51,90	53,90	53,90
Battlehawks 1942*	51,90	53,90	53,90
Battleloch	51,90	53,90	53,90
Billard 3 in 1	51,90	53,90	53,90
Bio Challenge	51,90	53,90	53,90
Blood Money	51,90	53,90	53,90
Boodwyck	51,90	53,90	53,90
Buffalo Bills W W	51,90	53,90	53,90
Rodeo Games	51,90	53,90	53,90
Captain Blood*	51,90	53,90	53,90
Corner Command	51,90	53,90	53,90
Chariots of Wrath	51,90	53,90	53,90
Chessmaster 2000*	51,90	53,90	53,90
Chessmaster 2100	51,90	53,90	53,90
Chuck Yeagers Adv	51,90	53,90	53,90
Cl T 2.0*	51,90	53,90	53,90
Conflict Europe	51,90	53,90	53,90
Corruption	51,90	53,90	53,90
Crazy Cars 2*	51,90	53,90	53,90
Curse of the Azure Bonds	51,90	53,90	53,90
Curse of the Azure Bonds	51,90	53,90	53,90
Curse of the Azure Bonds	51,90	53,90	53,90
Daily Double Horse Racing	51,90	53,90	53,90
Demons Winter	51,90	53,90	53,90
Double Dragon	51,90	53,90	53,90
Dragon Ninja	51,90	53,90	53,90
Dungeon Master	51,90	53,90	53,90
Dungeon Master Editor	51,90	53,90	53,90
Elite	51,90	53,90	53,90
Egypt 2	51,90	53,90	53,90
Expansion Kit für	51,90	53,90	53,90
Football Manager 2	51,90	53,90	53,90
F 16 Strike Eagle 2*	51,90	53,90	53,90
F 16 Combat Pilot*	51,90	53,90	53,90
F-16 Combat Pilot EGA*	51,90	53,90	53,90
F-16 Falcon*	51,90	53,90	53,90
F 16 Falcon AT/EGA	51,90	53,90	53,90
Version	51,90	53,90	53,90
F 16 Falcon Mission Disk	51,90	53,90	53,90
F-16 Stealth Fighter*	51,90	53,90	53,90
F O F T	51,90	53,90	53,90
Fish	51,90	53,90	53,90
Football Manager 2	51,90	53,90	53,90
Football Manager 2 mit	51,90	53,90	53,90
Exp Kit	51,90	53,90	53,90
Fugger	51,90	53,90	53,90
Galactic Conquest	51,90	53,90	53,90
Gemini Wing	51,90	53,90	53,90
Genius	51,90	53,90	53,90
Goldrush*	51,90	53,90	53,90
Grand Prix Circuit DT*	51,90	53,90	53,90
Quintel	51,90	53,90	53,90
Hansa	51,90	53,90	53,90
Heroses of the Lance	51,90	53,90	53,90
Indiana Jones T	51,90	53,90	53,90
Last Crusade	51,90	53,90	53,90
Jack Nicolas Golf	51,90	53,90	53,90
Jack Nicolas Golf	51,90	53,90	53,90
Curse No 1	51,90	53,90	53,90
Jagd auf Roter Oktober	51,90	53,90	53,90
Jeanne D'Arc	51,90	53,90	53,90
Jet Fighter EGA	51,90	53,90	53,90
Jup	51,90	53,90	53,90
Kaiser	51,90	53,90	53,90
Kampf um die Krone	51,90	53,90	53,90
Kick Off	51,90	53,90	53,90
Kings Quest 3er Pack*	51,90	53,90	53,90
Kings Quest 4*	51,90	53,90	53,90
Kult*	51,90	53,90	53,90
Led Storm	51,90	53,90	53,90
Legend Of Djal*	51,90	53,90	53,90
Leisure Suit Larry*	51,90	53,90	53,90
Leisure Suit Larry 2*	51,90	53,90	53,90
Leonardo	51,90	53,90	53,90
Life & Death	51,90	53,90	53,90
Lords of the Totten	51,90	53,90	53,90
Lombard Rac Rally*	51,90	53,90	53,90
Manhunter Ny*	51,90	53,90	53,90
Manhunter San Fran	51,90	53,90	53,90
Maniac	51,90	53,90	53,90
Microprose Soccer	51,90	53,90	53,90
Millenium 2.2	51,90	53,90	53,90
Motor Massacre	51,90	53,90	53,90
Mr. Heli	51,90	53,90	53,90
Murder in Venice*	51,90	53,90	53,90
Nabulus DT EGA	51,90	53,90	53,90
Netherworld	51,90	53,90	53,90
New Zealand Story	51,90	53,90	53,90
Op Impomus*	51,90	53,90	53,90
Operation Nepius	51,90	53,90	53,90
Out Run*	51,90	53,90	53,90
Passing Shot	51,90	53,90	53,90
Phantasm	51,90	53,90	53,90
Phobia	51,90	53,90	53,90
Pirates	51,90	53,90	53,90
Police Quest*	51,90	53,90	53,90
Police Quest 2*	51,90	53,90	53,90
Populus Data Disk	51,90	53,90	53,90
Populus	51,90	53,90	53,90
Precedent is Missing	51,90	53,90	53,90
Pein Chess	51,90	53,90	53,90
Purple Saturn Day*	51,90	53,90	53,90
Quest for Time Bird	51,90	53,90	53,90
Questor 2	51,90	53,90	53,90

Hardware auf Anfrage.  
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Bestellungen schriftlich oder telefonisch.

**R. Schuster Computer**  
**Obere Münsterstr. 33-35 · Tel. (023 05) 3770 · 4620 Castrop-Rauxel**

Gefallen alle Bestellungen unbedingt Computertyp angeben.  
Geschäftszeiten Montag Freitag 9.00-13.00 Uhr und 14.00-18.00 Uhr, Samstag 9.00-13.00 Uhr  
Versand nur per NN zuzügl. 8,00 DM Versandkosten oder Vorkasse auf Post giro-Kto. Nr. 5942-460  
Post giro-Kto. Dortmund zuzügl. 6,00 DM. Ausland nur per Vorkasse zuzügl. 12,00 DM  
Neueste Kpl. Softwareliste bei jeder Bestellung kostenlos oder gegen frankierten Rückumschlag.

auf der ersten Ebene, so daß sich ein Großteil seiner Bevölkerung auf Nimmerwiedersehen verabschiedet. Leider rettet der Computer seine Leute schnell wieder aus den Fluten, wenn man nicht "Water is fatal" eingeschaltet hat. Und der Fall, daß man hoch genug gebaut hat, um den Computer in kurzer Zeit zu umzingeln, tritt selten ein. Der Computer flutet übrigens recht selbst.

### Armageddon

Hinter diesem klangvollen Namen verbirgt sich die beste Waffe, den Computer schnell wegzuputzen. Der Spieler braucht dazu allerdings viel, viel Manna. Man weitet also seine Siedlungen schnell aus. Doch Vorsicht: Erst anwenden, wenn die eigene Bevölkerung die des Computers deutlich übersteigt.

In einigen wenigen (höllisch schweren) Levels versucht der Computer, diese Waffe zuerst abzuwenden (z.B. Nimogham, 267). Hier hilft nur eins: Schneller bauen und die eigene Bevölkerung auf Teufel komm raus vermehren, ohne sich um andere Dinge zu kümmern. Hier muß allerdings jeder Mausclick sitzen, da der Computer teuflisch schnell ist und jeden Fehler clever ausnützt. Ist es einem gelungen, mehr Leute als der Computer zu besitzen, kann man genötigt auf "Armageddon" klicken. Steht Armageddon nicht in der Auswahl der göttlichen Waffen, muß man jede einzelne Siedlung des Gegners bekämpfen. Hier können Ritter die Angelegenheiten mit Schwert und Feuer regeln. Zur Not hilft auch ein starker Anführer.

"Hilfe!"  
"Hilfe, der Computer kann alles und ich nichts!"  
Na, was soll's: Schaffe, schaffe, Häusle baue und net nach die Ritter schaue! Einen starken Anführer (Vorsicht vor dem Sumpf) ins gegnerische Gebiet schicken, den Arme-Leute-Vulkan geschickt anwenden und hoffen, daß man Armageddon bald einsetzen kann. Da der Computer darauf meist verzichtet, kann man selbst dann noch gewinnen, wenn schon alles verloren scheint. Nur keine Panik verlieren, wenn die gegnerischen Ritter alles in Schutz und Asche legen wollen.

"Hilfe, ich kann kein Land bauen!"  
Zuerst den "Settle"-Modus einschalten. Sind alle freien Flächen im Umkreis der eigenen Siedlungen bebaut, den

"Go-together"-Modus abklicken, um stärkere Kämpfer zu bekommen. Schließlich mit "Go-to-papal-magnet" einen starken Anführer basteln und eine Siedlung nach der anderen erobern. Eventuell vergrößert man mit ein paar Erdbeben die Siedlungsfläche, sumpft den gegnerischen Anführer weg oder schließt mit Vulkanen Lücken zwischen den eigenen Siedlungen.

"Hilfe, ich kann kein Land abbauen!"

Jeden Mausclick gut überlegen. Hier funktioniert der "Doppelclick"-Trick (zweimal linker, einmal rechter Mausbutton) nicht! Dafür ist der Arme-Leute-Vulkan wesentlich wirksamer. Hat man zu viele Fehler gemacht, kann man sein Land auf der zweiten Ebene weiterbauen. Im Notfall hilft ein gepflegtes Erdbeben.

"Hilfe, der Computer macht sich bei mir breit!"

Damit sollte man nicht spaßen. Die gegnerischen Männchen können sich schnell ausbreiten und vor allem im Hinterland viel Schaden anrichten. Am besten beseitigt man sie, indem man die umliegenden eigenen Schlösser entleert und anschließend die gegnerischen Siedlungen einfach wegglickt. Die eigenen Leute versuchen dann, die Eindringlinge zu vernichten und selbst zu siedeln.

"Hilfe, der Computer schickt Ritter nach mir aus!"

Zwei Möglichkeiten, den lästigen gepanzerten Herrn loszuwerden: Man kann versuchen, mit Hilfe des Anführers und des "Go-to-papal-magnet"-Modus den Ritter auszuschalten. Leider ist das etwas zeitraubend — bis dahin hat der Computer bereits drei neue Ritter geschaffen, die die Landstriche verwüsten. Außerdem kann man in der Zwischenzeit kein Land für neue Siedlungen bauen. Einfacher ist es, den Ritter zu ignorieren und dem Gegner möglichst viele kleinere Siedlungen in den Weg zu stellen. Mit ihnen ist er eine Weile beschäftigt.

"Hilfe, ein kleines grünes Männchen fährt über den Bildschirm! Ist das eine Begegnung der dritten Art?"

Sicher nicht. In einigen Levels zieht ein grünes Sumpf-Monster seine Spur durch die malerische Landschaft. Sollte sich diese Spur auf eigenem Boden befinden: weg mit dem Moor! Also kräftig hoch- und wieder runterklicken, sonst besteht die Gefahr, daß der Nachschub auf Nimmerwiederse-

**Drucker DMP 2160**  
Epson-kompatibel  
160 Z/Sec. nur **298,-**

### Spiele für CPC

	Cass.	Disk.
Chuck Yeagers Advanced	39,90	49,90
Flight	29,90	42,90
Crazy Cars 2	29,90	41,90
Emlyn Hughes Soccer	29,90	43,90
Expansion Kit	22,90	51,90
Football Manager 2	22,90	29,90
Flight ACE	45,90	57,90
Football Manager 2	22,90	33,90
Forgotten Worlds	22,90	43,90
Galactic Conquest	29,90	41,90
Game, Set & Match II	39,90	54,90
Genius	35,90	41,90
Karate ACE	29,90	43,90
Last Duel	29,90	45,90
Microprose Soccer	43,90	56,90
Night Harder	24,90	44,90
Per 3	21,90	39,90
Purple Saturn Day	22,90	39,90
R-Type	29,90	46,90
Robot	29,90	38,90
Silkworm	29,90	39,90
Sue Pack 3	22,90	42,90
Skewek	29,90	41,90
Space ACE	39,90	43,90
Supreme Challenge	39,90	49,90
Ten Great Games II	39,90	43,90
Ten Mega Games	29,90	42,90
Titan	25,90	41,90
Top Ten Collection	31,90	47,90
Vigilante	26,90	41,90
Wec Le Mans	31,90	44,90
Xybots	29,90	39,90

- A A - - A - A A A A A A A - A A A A A -  
 P - - - - P - - - - ( F ) - - - -  
 L A - L L L L A - - - - L L - L L L L

Franzstr. 7, 5000 Köln 41, Tel. 0221/407447



# Computershop und Gamesworld München/Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.

## ALLE REDEN DAVON: PC ENGINE die Super-Spielkonsole aus Japan.

Jetzt anschließend an jeden Fernseher.  
PC Engine RGB + 1 Spiel 449,- Achtung neuer Preis!  
PC Engine PAL + 1 Spiel 499,-

Neu RGB-Colour Booster	79,-
Joyboard	199,-
CD-ROM	900,-
Altered Beast	139,-
Fighting Street	139,-
Wonderboy Monsterial	139,-
Vans I	139,-
5-Player Adapter	59,-
Hon Commander Joypad	59,-
Altered Beast	119,-
Bloody Wolf	99,-
Break in	119,-
Chan & Chan	119,-
Cybercross	119,-
Digital Champ	99,-
Dragon Spirit	99,-
Dungeon Explorer	119,-
F-1 Dream	109,-
Final Lap Twin	109,-
Gunhed	109,-
Moto Rider	119,-
Nectaris	119,-
Ninja Warriors	119,-
Ordine	119,-
R Type I	109,-
R Type II	99,-
Rock On	119,-
Son Son II	119,-
Solo Arms	109,-
Tiger Heli	119,-
Wrestling	109,-
World Court Tennis	99,-

SEGA MEGA DRIVE Anschluß an RGB-Monitor

bzw. RGB-Fernseher

Neu, jetzt auch PAL-Version, Anschluß an jeden Fernseher

Konsolle + 1 Spiel	449,-
Alex Kid in Miracle World	139,-
Altered Beast	139,-
Baseball	139,-
Ghouls & Ghosts	139,-
Harb Kan	139,-
Space Harrier	139,-
Super Hang On	139,-
Super Masters Golf	139,-
Thunder Blade	139,-
Thunder Force II	139,-
World Cup Soccer	139,-

## Ankündigungen für November/Dezember bei Anzeigenschluß

AMOS	Amiga
Bomber	IBM/Atari ST/Amiga
Black Tiger	Atari ST/Amiga
Chess Strikes Back (Okt.) 59,-	Atari ST/Amiga
Convette 89	IBM/Amiga/Atari ST
Damocles	Atari ST/Amiga
Dragon Spirit	Atari ST/Amiga/C 64
Dragons of Flame	IBM/Amiga/Atari ST/C 64
Dragon Wars	C 64
Crash'88	Atari ST/Amiga/IBM
F-19 Stealth Fighter	Amiga
Ferrari Formula One	Atari ST/C 64
Future Wars: Time Traveller	Atari ST/Amiga/C 64
Ghouls & Ghosts	Amiga/Atari ST/IBM
Great Courts	Atari ST/Amiga
Hard Drive	Atari ST/Amiga/C 64
Heavy Metal	Atari ST/Amiga
Hills For 69	Amiga
Hound of the Shadlow	Atari ST/Amiga/IBM
Indiana Jones (Adv. dt.) 79	Atari ST/Amiga
Interphase	Amiga
It Came From the Desert 89	Atari ST/Amiga
Kaiser 109	Amiga
Keep the Thief	Amiga
M1 Tank Platoon	IBM
Maniac Mansion 79	ST/Amiga
North & South	Atari ST/Amiga
Pool of Radiance (November)	Atari ST/Amiga
Red Storm Rising	Atari ST
Sim City (512 KByte)	Amiga
Specs Ace 113,-	Amiga/ST
Star Command	Atari ST/IBM/Amiga
Starlord	Atari ST/Amiga
Turbo Out Run	Atari ST/Amiga/C 64
Univ. Melt. Sim. II	BM/Atari ST/Amiga
Wonderboy in Monsterland	Atari ST/Amiga/C 64

## C 64 Disc -- Neuheiten

A.P.B.	45,-
Action Fighter	45,-
Altered Beast	45,-
Batman the Movie	49,-
Beyond Dark Castle	49,-
Börsenfeber	49,-
Chessmaster 2100	49,-
Dynamite Dux	49,-
Indiana Jones (Action)	45,-
Leonardo	45,-
Licence to Kill	49,-
Mr. Heli	45,-
New Zealand Story	45,-
Passing Shot	45,-
Powerplay Classics	49,-
Rainbow Warrior	45,-
Rodeo Games	45,-
Shinobi	45,-
Soccer Squad	49,-
Storm Across Europe	49,-
Strider	45,-
Stunt Car Racer	49,-
Thargoid the Hts	59,-

## C 64 Disc -- Bestseller Classics

Bards Tale	59,-
Battle Chess	49,-
Football Manager + Kit	49,-
Curse of the Azure Bonds	75,-
Em. Hites int. Soccer	45,-
Grand Prix Circuit	49,-
Hostages	49,-
Oil Imperium	49,-
Project Firestart	49,-
Pool of Radiance	69,-
Silkworm	45,-
Suzi Trek	49,-
Steel Thunder	49,-
Ultima V	69,-
Wasteland	49,-

## C 64 Disc

Gunship	49,-
Microprose Soccer	49,-
Parasite	49,-
Rad Storm Rising	49,-
Silent Service	49,-
Smooth Fighter	49,-
Bards Tale I	29,-
Hills For	49,-
Battle of Napoleon	69,-
Over Ron	69,-
Panzer Strike	69,-

## Hintbooks:

Bards Tale + III je	29,-
Ultima V	39,-
Zak McKracken	19,-
Curse of the Azure Bonds	29,-

## Atari ST Bestseller-Classics

Battle Chess	69,-
Bloodwych	75,-
Dungeon Master	69,-
F-16 Falcon	69,-
F-16 Falcon Mission Disc	75,-
F-16 Combat Pilot	75,-
Footballmanager II + Kit	59,-
Pictos	75,-
Populous	69,-
Populous Data Disc prom. Land	29,-
R.V.F.	75,-
Rick Dangerous	69,-
Sinder	59,-
Stunt Car Racer	75,-
Teard II	75,-
TV Sports Football	75,-
Xenon Megablast	75,-

## Atari ST

Amiga	59,-
Action Fighter	59,-
Altered Beast	59,-
Bangkok Knights	59,-
Balance of Power 1990 + MB	59,-
Bards Tale	39,-
Blood Money	59,-
California Games	59,-
Conflict Europe	59,-
Dynamite Dux	59,-
Emperor of the Mines	69,-
Kaiser	59,-
Kull	59,-
Manhunter San Francisco	69,-
Mr. Heli	69,-
New Zealand Story	59,-
Oil Imperium	59,-
Paperboy	59,-
Passing Shot	59,-
Red Lightning	75,-
Shinobi	59,-
Shuttleboard Cafe	59,-
Silkworm	59,-

Space Quest III	89,-
Star Wars Trilogy	59,-
Summeredition	69,-
Ultima IV	69,-
Waterloo	79,-
STOS	79,-
STOS Compiler	59,-
STOS Maestro Plus	229,-
STOS Sprites	39,-

## IBM

688 Attack Sub	89,-
Ancient Land of Y's	99,-
Balance of Power 1990	79,-
Carrier Command	69,-
Curse of the Azure Bonds	79,-
Ferrari Formula One	69,-
Jet Fighter	119,-
Journey	79,-
King Arthur	79,-
Lessons/Larry II	79,-
Life and Death	69,-
Manhunter San Francisco	89,-
Munhele	109,-
Microprose Soccer	75,-
Mines of Titan	79,-
Menace	69,-
Oricology	149,-
Oil Imperium	59,-
Paperboy	69,-
Police Quest I	79,-
Shuttleboard Cafe	59,-
Space Quest	89,-
Stealth Hunter	69,-
Strike Eagle II	99,-
Sword of Avagom	79,-
Waterloo	75,-
Virus	69,-
Sigma Lösungsbücher je	19,-

## Amiga Bestseller-Classics

Beach Volley	69,-
Bloodwych	75,-
Dungeon Master 1 MB	79,-
F-16 Falcon	75,-
F-16 Mission Disc	59,-
F-16 Combat Pilot	69,-
Fire Brigade 1 MB	89,-
Footballmanager II + Kit	59,-
Grand Prix Circuit	79,-
Kick Off	49,-
Lords of the Rising Sun	89,-
Populous	69,-
Populous Data Disc prom. Land	29,-
Rick Dangerous	69,-
R.V.F.	75,-
Shadow of the Beast	99,-
Silkworm	59,-
Sim City I MB	69,-
Strider	69,-
Swords of Twilight	69,-
TV Sports Football	69,-
Yestidive II	79,-
Teard II	75,-
Xenon II Megablast	75,-

## Amiga

Action Fighter	59,-
A.P.B.	59,-
Altered Beast	69,-
Bangkok Knights	69,-
Balance of Power 1990	79,-
Batman the Movie	69,-
Bundesliga-Manager	59,-
Conflict Europe	59,-
Dynamite Dux	59,-
Emperor of the Mines	59,-
Elise	69,-
Fugger	75,-
Gunship	59,-
Iron Trackers	59,-
King Arthur	59,-
Kingdom of England	69,-
Kull	59,-
Microprose Soccer	75,-
Mr. Heli	69,-
Oil Imperium	59,-
Olympic Basketball	69,-
Passing Shot	59,-
Paperboy	79,-
Red Lightning	75,-
Shinobi	59,-
Shuttleboard Cafe	59,-
Soccer Manager plus	49,-
Stadt der Löwen	99,-
Star Wars Trilogy	59,-
Summeredition	59,-
Waterloo	75,-
Wayne Gretzky Hockey	79,-

Anmerkung: Die so gekennzeichneten Spiele gelten unseren  
Mitarbeitern besonders gut: 1-3 Sterne

Versandbedingungen: Bei Preislistenabfragen bitte frank erten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per Nk oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland)  
Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12,- DM Versandkosten.

Wir sind auch in Nürnberg: Große Filiale am Jakobsplatz 2, L-Bahnhaltestelle Weißer Turm  
Versandzentrale + Laden in München, S-Bahnhaltestelle Donnersbergerbrücke.

Versandanschrift: Computershop/Gamesworld, Landsberger Straße 135, 8000 München 2  
Telefon München + Versand: 089/5022463 Telefon Nürnberg (kein Versand): 091/203028

# 089/5022463

hen verschwindet. Wenn das Monster allerdings beim Computer sumpft... *al*

## Forgotten Worlds

Tips zu diesem megaschweren Spiel kann man wirklich gut gebrauchen. Stefan Eilert aus Osnabrück fand folgende Strategien auf seinem Atari ST heraus:

Um das Obermonster im ersten Level zu erledigen, müßt ihr im Shop die Napalm-Bombs kaufen und die Spielfigur am Ende des Levels an den linken Rand stellen. Die Stirn der Spielfigur muß ganz knapp über die graue Mauer in der Hintergrundgrafik ragen. Jetzt müßt ihr mit der Kanone nach rechts oben zielen und den Feuerknopf energisch gedrückt halten. So putzt man das Monster weg, ohne dabei Energie zu verlieren.

Das zweite Obermonster bereitet noch weniger Probleme. Schwebt an den oberen Bildschirmrand, so daß das Feuer des Drachen knapp vor der Spielfigur endet. Jetzt mit der Kanone nach rechts unten zielen und den Feuerknopf festhalten.

## Allgemeine Tips:

— Auch wenn man alleine spielt, die zweite Spielfigur einschalten. Dann verliert ihr weniger Energie, weil einige Formationen sich auf die zweite Spielfigur konzentrieren.

— Die Röhren im ersten Level könnt ihr schon von weitem aufschießen.

— Im zweiten Level immer möglichst am oberen Rand stehen. Wenn eine Schlange kommt, sofort ausweichen (aber nicht einkesseln lassen).

*hi*

## New Zealand Story

Das putzige Plattformspiel steckt voller Überraschungen. Eine Abkürzung für Level 2\_2 fand Frank Fleischer aus Dortmund heraus. Um schneller zum Käfig am Levelende zu gelangen, müßt ihr folgendermaßen vorgehen:

Man fliegt erst mit dem Ballon des Bogenschützen-Kaninchens senkrecht hoch und dann den Gang entlang nach rechts. Wenn der Gang einen Knick nach oben macht, fliegt man hoch und schießt die Pfeilwerfer auf den blauen Ballons

ab. Das macht man so lange, bis eine Art Feuerrad in einem schwarzen Kasten erscheint (neben dem Tor, aus dem die Pfeilwerfer kommen). Dann fliegt man zum Feuerrad. Tiki beginnt sich zu drehen und es erscheint der Text "Level 2\_2. Ready?" Schwupp — schon seid ihr am Ende dieses Levels angelangt. In Level 4\_4 müßt ihr am Ende unter den Käfig schießen. Freudige Überraschung: Jetzt wird ein Warp zu Level 5\_1 sichtbar.

Wer findet noch mehr Warps bei New Zealand Story? Genaue Beschreibungen (gerne auch mit möglichst schön gezeichneten Karten) an die Power-Tips! *hi*

## Hostages

Sonderlich friedlich geht's in "Hostages" nicht gerade zu; nichtsdestotrotz hier einige Tips von Christian Horn und seinen Freunden aus Kleinberghofen.

— Man sollte die Geiseln nicht in den oberen Raum bringen. Sonst erscheint ein Terrorist und bedroht sie. Startet man dann einen Rettungsversuch,

sterben meist mehrere Geiseln. Man sollte sich jedoch vorzugsweise auf die Terroristen konzentrieren.

— Wenn man mit einem Mann im Haus ist, sieht man auf der Karte einen Terroristen laufen — ein Fall für den Scharfschützen. Der sollte allerdings die Finger vom Abzug lassen, wenn der Terrorist nicht allein im Zimmer ist.

— Befindet sich ein Mann zusammen mit einem Terroristen, so dreht man sich aus dem Blickwinkel des Terroristen, schießt auf die Wand und wartet.

— Wenn man sich an der Hauswand abseilt und gleichzeitig eine Person am Fenster erscheint, darf man auf keinen Fall in diesen Raum springen. Sonst prallt man an der Scheibe ab — und dann geht's abwärts...

— Probleme, durchs Fenster zu springen? Auf das Fensterbrett stellen, den Joystick kurz nach links drücken und den Feuerknopf drücken.

— Die Mission ist erst dann hundertprozentig gelöst, wenn alle Schützen postiert wurden, die Geiseln befreit oder alle Terroristen tot sind. *al*

### >>AUSTRIA<<

Ständig alle aktuellen Neuerschaltungen lieferbar, auch für SEGA, SCHNEIDER CPC SPECTRUM ATARI XL, C16

### DYNAMIC SYSTEMS

Hauptstraße 104  
A-8784 Trieben

### >HOTLINE<

036 15/2736  
Mo-Fr 15-19 Uhr

Titel	Amiga	ST	IBM	Titel	C 64-Disk
Bloodwych	\$ 649,-	\$ 649,-	---	Course of the Azure Bonds	\$ 649,-
Chariots of Wrath	\$ 649,-	\$ 649,-	---	Jack Rikias Golf	\$ 499,-
Caveat! BGR-Lympics	---	---	\$ 599,-	Mr. Mel	\$ 449,-
Dynastix Dux	\$ 649,-	\$ 649,-	---	New Zealand Story	\$ 449,-
Falcon F 16 dt.	\$ 579,-	\$ 579,-	\$ 599,-	Power Play Classics	\$ 399,-
Falcon F 16 Mission dt.	\$ 499,-	\$ 499,-	---	XY Boids	\$ 399,-
F 15 Strike Eagle 2	---	---	\$ 849,-	ZZAF Sizzlers Comp	\$ 449,-
Great Courts Tennis	\$ 599,-	\$ 599,-	---		
Indiana Jones Adv. dt.	\$ 649,-	\$ 649,-	\$ 649,-		
Kellat	\$ 649,-	\$ 649,-	\$ 649,-		
Maniac Mansion	\$ 649,-	\$ 649,-	\$ 649,-		
Paperboy	\$ 599,-	\$ 599,-	---		
Praxis	\$ 599,-	\$ 599,-	---		
Populous dt.	\$ 549,-	\$ 549,-	---		
Shadow of the Beast	\$ 799,-	---	---		
Sim City dt.	\$ 649,-	---	---		
Slant Car Racer dt.	\$ 649,-	\$ 649,-	\$ 649,-		
The Games Summer Ed.	\$ 849,-	\$ 849,-	---		
Xenon Megablast	\$ 599,-	\$ 599,-	---		
Ward Dreams	\$ 599,-	\$ 599,-	---		
Ultima V	---	---	\$ 749,-		
Zak McKracken dt.	\$ 649,-	\$ 649,-	\$ 649,-		

**»SPELLEKONSOLEN«**

PC-Engine Pa. oder RGB \$ 399,-

PC-Engine Fairlight Kombi \$ 449,-

Sega Mega Drive \$ 399,-

**»PC-ENGINE«**

Titel

Final Lap Twin \$ 599,-

Gunsheer \$ 599,-

Moto Racer \$ 799,-

Nectars \$ 599,-

San Son II \$ 599,-

Tigerhill \$ 599,-

World Court Tennis \$ 699,-

Unsere vollständige Preistabelle erhält bei uns kostenlos (bitte System angeben). Schreiben Sie uns oder rufen Sie einfach an! Alle Preise in ÖS, inkl. MwSt., der Versand erfolgt per Nachnahme (ca. \$ 35,- Versandkosten).

## DYNATEX

Let's work together

PC-ENGINE		PC-ENGINE PAL & RGB		PC-ENGINE PAL	
PC-Engine RGB mit 1 Spiel nur	449,-	mit 1 Spiel nur	519,-	mit 1 Spiel nur	485,-
Bloody Wolf	109,-	Ninja Warriors	109,-	Tiger Pilot	109,-
Yakusa	99,-	Legendary Axe	99,-	San Son II	99,-
Vigilante	74,-	Victory Run	74,-	Galaga 88	79,-

SEGA MEGA DRIVE		Sega Mega Drive PAL	
Sega Mega Drive RGB mit 1 Spiel nur	449,-	mit 1 Spiel nur	449,-
Rambo II	129,-	World Cup Soccer	129,-
Baseball	129,-	Space Harrier II	129,-

AMIGA		Beach Volley	
Batman The Movie	64,-	Summer Edition	64,-
Shadow of Beast	85,-	Sim City	69,-
		Dragon Spirit	59,-

\* Bitte fordern Sie unsere kostenlose Preistabelle an \*

**Service-Line: 0 23 01 / 41 34 24 Stunden**

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

Inh. Hans-Jürgen Grahl, Natorper Str. 6, 4755 Holzwickede

## COMPUTER MARKT

Reinhard Schröder Telefon 0251/5327 71  
Fria-Vandl-Straße 16 Telefax 0251/5328 42  
4400 Münster Btx: 0251 5328 42

STAR LC 24-10 (deutsch)	695,-
STAR LC-10 Color (deutsch)	569,-
Citizen LSP 120 D	379,-
EPSON LX 400	449,-
COMMODORE MPS 1500C	529,-
Druckertr. MPS 1500C für Amiga 500	15,90
Farbband für MPS 801, 802, 803	je 9,95
3,5" Laufwerk für ST oder Amiga (sehr gute Qualität, keine No-Name)	je 259,-
PC Monitore 14" amber oder s/w	239,-
Flight Simulator 2 für ST oder Amiga	195,-
Populous für ST oder Amiga	64,-
Populous Scenery Disk für Amiga	39,-

Wir versenden Hardware Software Bücher und Zubehör  
Preistabelle mit Angabe des Computertyps gegen Einsendung von 2,- DM in Briefmarken  
Preisreduzierende Liefermöglichkeit vorbehalten

## Play Nintendo!

**WEIHNACHTS-ANGEBOT**

GRUNDGERÄT DM 195,-

GRUNDGERÄT + SJPER MARIO I DM 240,-

**NEUHEITEN !!!**

GAL AGA nur DM 79,-

XEVIOUS nur DM 79,-

ROBOWARRIOR nur DM 85,-

SPECTON Z nur DM 83,-

TETRIS + WINTER GAMES + TRACK + FIELD u.s.w.

**SPARPAKETE !!!**

IN UNSEREN PROSPEKTEN auch alle weiteren Spiele lieferbar

**PC Engines**

GRUNDGERÄT (PAL) + 1 MODUL DM 495,-

\* viele weitere Module lieferbar \*

Versandkosten: 5,- Vorkasse/7, NN

GRATIS - INFO - GRATIS - PROSPEKT - GRATIS - INFO - GRATIS - PROSPEKT

NAME

ADRESSE

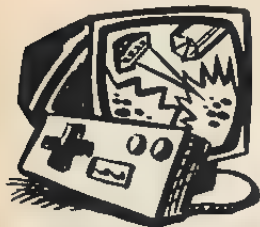
**LEX-VERSAND**

HERZOG-OTTO-STR. 4

8200 ROSENHEIM

TELEFON 08031/13692

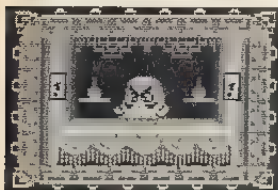




## Videospiel-Tips

### Son Son II (PC-Engine)

Es gibt zwei Gegenstände im Spiel, die man sehr gut gebrauchen kann: die Continue-Lampe und die Life-Point-Kürbisflasche. Mit einem von beiden kann man gleich zu Beginn starten. Dazu drückt man im Titelbild in folgender Reihenfolge <oben>, <I>, <SELECT> und <START>. Alle Tasten gedrückt halten, bis das Spiel beginnt, oder den Vorspann abkürzen, indem man ebenfalls mit allen gedrückten Tasten kurz Taste <II> drückt (drei Hände müßte man haben). Das Spiel beginnt man jetzt mit der Continue-Lampe.



Die Dame im Laden hat eine Schönheitskur hinter sich ... (Son Son II)

Die Kürbisflasche erhält man, indem man dieselbe Prozedur mit <oben>, <II>, <SELECT> und <RUN> vollführt (in diesem Fall den Vorspann mit Taste <I> abkürzen). Mit beiden Gegenständen zusammen kann man leider nicht starten.

Kleiner Gag am Rande: Drückt doch mal im Titelbild <oben>, <unten>, <links>, <rechts>, Taste <I>, Taste <II> und dann <RUN>. Die Früchte am Wegesrand sind jetzt Totenköpfe, und Son Son wird von Spiegelbildern seiner selbst angegriffen. Auf den Ranken klettern blaue Tontöpfe und die Verkäuferin im ersten Level hat sich in eine rosa Monster verwandelt (siehe Bild). Auf den Spielablauf hat die Veränderung keinen Einfluß. Diese Tips stammen von Michael Göbl aus Wagna. hf

### Time Soldiers (Sega)

Wenn die drei Continues aufgebraucht sind, gib's bei "Time Soldiers" immer noch eine Möglichkeit, weiterzuspielen. Der Trick funktioniert allerdings nur, wenn man allein spielt. Man spielt einfach so lange, bis die drei regulären Continues aufgebraucht sind. Beim letzten Leben drückt man einen Knopf auf Joypad 2 und ruft damit den 2. Spieler ins Leben. Mit diesem hat man dann drei weitere Continues zur Verfügung. Dieser Tip stammt von Dirk Martin aus Kronberg. hf

### Goonies II (Nintendo)

Schon mal das Schlußbild bei "The Goonies II" gesehen? Einfach folgendes Paßwort eingeben:

340 N2'V 'W" 3G!Y

Ihr braucht alle Gegenstände und alle Goonies. Jetzt braucht Ihr nur noch zu Annie zu laufen (siehe Karte in POWER-PLAY 9/89) und das Endbild erscheint. hf

### Dungeon Master (PC-Engine)

Auch wer das Spiel schon in- und auswendig kennt, braucht das Modul nicht wegzulegen. Probiert einmal das folgende Paßwort aus, wobei die <RUN>-Taste die ganze Zeit gedrückt sein muß:

DEBDE DEBDA



Das Monster an der Ecke hat bei den lenkbaren Schüssen keine Chance (Dungeon Explorer)

Zunächst reagiert das Spiel mürrisch und liefert ein "Password Error". Wählt anschließend einen Character aus und beginnt das Spiel (<RUN> immer noch gedrückt halten). Der Character hat jetzt die

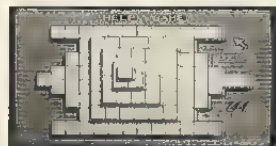
bestmöglichen Eigenschaften und kann durch Wände gehen. Außerdem haben sich die Sträucher vor der ersten Burg in Level-Eingänge verwandelt. Und noch ein Geheim-Paßwort für Dungeon-Explorer:

HOMIN GAAAA

Auch hier erhaltet Ihr zunächst ein "Password Error". Wählt jetzt, wie gehabt, Euren Character aus. Wenn Ihr jetzt schießt, könnt Ihr die Schüsse um Ecken lenken (siehe Bild). hf

### Shanghai (Sega)

Alexander Hoffmann entdeckte eine interessante Spielstufe für alle, die ihr Gedächtnis trainieren wollen. Drückt



Rätselraten bei Shanghai: Wo sind die Symbole hingekommen?

dazu im Titelbild 10mal Pause und startet das Spiel. Im "Game"-Menü wählt Ihr "Load Stored Pattern" und siehe da, als letztes auf der Liste seht Ihr "Secret Game". Das Spielfeld wird ganz normal aufgebaut, nur die Beschriftungen der Steine fehlen (siehe Bild). Viel Spaß bei diesem "Versuch-und-Irrtum"-Shanghai. hf

**Videospiele-Tips gesucht!**  
Schickt Eure Tips an:  
**Redaktion POWER PLAY**  
Hans-Pinsel-Str. 2  
8013 Haar

Ihr Spezial-Versand für Spiele-Importe! Wir liefern schnell! Testen Sie uns!

**NEU**  
**PC Engine**  
verbesserte Version

Lauffähig mit jedem Zubehör, besseres Bild  
PC Engine PAL + 1 Spiel anschließt. an jeden Ferns.  
PC Engine RGB + 1 Spiel  
CD-ROM auch als normaler Audio CD-Player nutzbar  
Back up-Booster speichert Spielstände u. Highscores  
Auswahl aus PC Engine Software  
Gunhed Mr. Hell  
Bloody Wolf Out Run  
Altered Beast Ordyné  
Nectaris Digital Champ  
F-1-Dream Wonderboy III

Bereits über 60 Spiele für die PC Engine ab Lager lieferbar.  
Selbstverständlich erhalten Sie von uns auch alle Artikel für das SEGA MASTER SYSTEM.  
Fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog mit vielen Sonderangeboten und weiteren Informationen an.

**SEGA® 16-Bit-Megadrive**

NEU: Grundgerät PAL + 1 Spiel anschließfertig an jeden Fernseher  
Grundgerät RGB + 1 Spiel  
Grundgerät PAL/RGB Kombi + 1 Spiel  
Mark III Adapter für 8-Bit-Spiele

Auswahl aus Megadrive-Software  
Super Hang On Ken North  
Ghost'n Ghouls Alex Kidd  
World Cup Soccer Golf  
Thunderforce II Space Harrier II  
Neuankündigung  
Heavy Unit  
Basketball  
Forgotten World  
Atomic Robokid

CWM

Mr Videospiel-Spezialversand: CWM-COMPUTERVERSAND THOMAS MUST  
Postfach 1212 · 3387 Vienenburg 1 · Telefon (0 53 24) 20 61

Änderungen und Irrtümer vorbehalten

CWM

In der "Hall of Fame" werden High Scores von Computer-, Video- und Automaten spielen veröffentlicht, die Ihr uns geschickt habt. Aus allen Einsendungen suchen wir die Top-Leistungen heraus und drucken sie hier ab. Die Namen der Super-Spieler werden natürlich auch genannt. Es zählen nur High Scores, die ohne POKEs oder Cheat-Modi zustande gekommen sind. Habt

bitte Verständnis dafür, daß wir aus Platzgründen nicht jede Zuschrift veröffentlichen können. mh

Schickt Eure High Scores an:

**Markt & Technik Verlag AG**  
Redaktion Power Play  
Kennwort: Hall of Fame  
Hans-Pinsel-Str. 2  
8013 Haar bei München

#### Power Strike

Sega: 4.575.760 von Noel Jänich, Gelsenkirchen

#### Blood Money

Amiga: 152.700 von Uwe Dickhagen, Lüdenscheid

#### Hard'n Heavy

C 64: 304.560 von Thorsten Oye, Sandkrug

#### Paradroid

C 64: 51.885 von Oliver und Michael Loltz, Esslingen

#### Alpha Mission

NES: 195.820 von Stefan Herok, Waltrop

#### Galaga '88

PC-Engine: 1.156.550 von Holger Schönameier, Seelze

#### Crazy Cars II

ST: 162.150 von Mark Kochensperger, Fuldaabrück

#### F-16 Falcon

Amiga: 15.240 von Duilio Pintagro, Langenau

#### Action Fighter

Amiga: 193.969 von Christian Orel, Heusenstamm

#### Bio Challenge

ST: 1.261.600 von Ricardo Cafagna, Hemmingen

#### Last Ninja II

C 64: 243.610 von Bernd Schlesiger, Schwenningen

#### The New Zealand Story

Amiga: 171.200 von Mark Bischoff, Bad Pyrmont



## Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Redaktionsdirektor: Richard Kerler

Chefredakteur: Heinrich Lenhardt (hl) — verantwortlich für den redaktionellen Teil

Ablaufsteuerung: Ulrike Peters (up)

Redaktion: Anatol Locker (al), Michael Hengst (mh), Henrik Fisch (hf)

Redaktionsassistent: Ulrike Peters (289)

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

**Manuskripteneinsendungen:** Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlags AG herausgegebenen Publikationen, Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Art-director: Friedemann Porscha

Layout: Rolf Boyke (bo Chefflayouter), Wolfgang Berns

Fotografie: Sabine Tennstedt, Roland Müller

Titel: Microprose

Anzeigenleitung: Hans W. Cade (894) — verantwortlich für Anzeigen

Anzeigenverwaltung und Disposition: Patric a Schiede (172), Monika Burseg (147)

Anzeigenpreise: Es gilt die Anzeigenpreisliste von Happy-Computer Nr. 6 vom 1. Januar 1989

Anzeigen-Auslandsvertretungen:

England: F. A. Smyth & Associates Limited 23a, Aylmer Parade, London, N2 0PQ, Telefon: 00 44/1/3405058, Telefax: 00 44/1/341 9602

Taiwan: Third Wave Publishing Corp. 1 — 4 Fl. 977 Min Shen E. Road, Taipei 10581, Taiwan, R.O.C., Telefon: 00886/2/7630052, Telefax: 00886/2/76587 67, Telex 07529335

Auslandsrepräsentation:

Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 3, CH-6300 Zug, Tel. 042-41 58 56, Telex: 862329 mit ch

USA: M & T Publishing, Inc. 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063; Tel. (415) 366-3600, Telex 752-351

Österreich: Markt & Technik Ges. mbH, Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel. 0222/5871393, Telex 047-132532

Erscheinungsweise: "Power Play" erscheint monatlich als Beilage zu "Happy-Computer"

**Bezugsmöglichkeit:** Abonnement-Service Telefon 089/46 13-368. Bestellungen nimmt der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen. Das Abonnement verlängert sich um ein Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Es kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraums gekündigt werden.

Vertriebsleiter: Helmut Grünfeldt (189)

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: "ip Internationale Presse, Hauptstätter Straße 96, 7000 Stuttgart 1, Telefon (07 11) 64 83-1 10

Produktionsleitung: Technik: Klaus Buck (180), Wolfgang Meyer stellvert. (887); Herstellung: Otto Albrecht (917)

Druck: E. Schwend GmbH + Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch Hall.

**Urheberrecht:** Alle in Power Play erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

**Sonderdruck-Dienst:**

Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Reinhard Jarczyk, Tel. 089/46 13-185, Fax: 46 13-776

© 1989 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Bernd Balzer, Richard Kerler

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

**Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz:** Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Otmar Weber, Ingenieur, München; Carl-Franz von Quadt, Betriebswirt, München; Aufsichtsrat: Carl-Franz von Quadt (Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stellv. Vorsitzender), Ursula Berndt

**Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen**

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/46 13-0, Telex 522 052

Telefon-Durchwahl im Verlag:

Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wählen 089-46 13 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist. Die Redakteure sind montags zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwahl -289 zu erreichen.





## POKE-Ecke

### Hopping Mad (C 64)

Frank Horsmann aus Heinsberg meldet sich mit einem POKE zum Geschicklichkeits-Hüpf-Spiel "Hopping Mad". Löst einen Reset auf Eurem C 64 oder C 128 aus, dann tippt:

POKE 2447,165  
SYSY 20480

Schon ist die Spritkollision ausgeschaltet. *al*

### Sim City

Amiga-Besitzer Kai Schillak aus Lütjenburg schreibt: "Welcher Bürgermeister kennt das nicht: Man sorgt für sein Städtchen, baut wie ein Bekloppter und gibt seinen letzten Kredit für die Sims aus. Ihre Dankbarkeit äußert sich darin, daß sie einen Hafen oder einen Flughafen haben wollen — aber zackig! Nun kann man 10 bis 50 Jahre sparen und verzweifeln oder — ein wenig schummeln."

Man versucht, sein Vermögen auf exakt 9 Dollar zu bringen. Dann sucht man sich ein leeres "R"; "C"- oder "I"-Feld und sprengt es in die Luft (Cursor auf den Buchstaben und rechte Maustaste drücken). Nun sollte auf dem Konto die wahrhaft stolze Summe von -1 Kredit sein. Nicht wundern, sondern speichern. Lädt man die Stadt nämlich wieder, hat man wundersamerweise das Anfangskapital auf dem Konto — und damit kann man jetzt feine Sachen anstellen." *al*

### Ultima V (C 64)

Tim Doege aus Flensburg hat uns einen Supertip zu "Ultima V" auf dem C 64 geschickt. Alle Zauberer, die unter akutem Kräutermangel leiden, können jetzt aufatmen. Mit dem Kniff von Tim stehen immer ausreichend Reagenzien zur Verfügung.

Um in den Genuß dieses Tricks zu kommen, müßt Ihr aber mindestens schon 10 bis 15 Kräuter der benötigten Sorte haben. Als erstes beginnt Ihr dann, die Reagenzien zu mischen. Wenn Ihr vom Programm gefragt werdet, wie viele Sprüche Ihr mischen wollt, gebt Ihr die Zahl 16 ein. Nun werden die 16 Sprüche gemixt. Beim Überprüfen der Kräutervorräte, sind diese nicht etwa geringer geworden. Im Gegenteil, nun habt Ihr von den gerade benutzten Kräutern zwischen 95 und 99 Stück.

Wenn die Party am Verhungherrn ist, sollte man die Empath Abbey aufsuchen. In der dortigen Kneipe liegen herrenlose Lebensmittelpakete auf dem Tisch. Wer sich diese unter den Nagel reißt, die Leiter rauf- und wieder runtergeht, findet die Tische wieder neu gedeckt: Eine preiswerte Methode, um seine Nahrungsvorräte aufzustocken. *mh*

### King's Quest IV (MS-DOS)

Wenn Sie bei "King's Quest IV" ums Leben gekommen sind, hilft ein kleiner Trick: Geben Sie "TP" und eine Raumnummer ein, und sofort können Sie in diesem Raum weiterspielen. Dieser Tip stammt von Sabine Pflügler aus Mainburg. *go*

### Silkworm (Amiga)

Viele Leser fanden den Amiga-Chet-Modus von "Silkworm" heraus. Jan Bertelsen aus Ratzeburg war am schnellsten mit seiner Zuschrift:

Wenn das Bild mit dem Steuerungs-Menü erscheint (Tastatur oder Joystick) müßt Ihr auf der Tastatur "scrap 28" tippen (Das Leerzeichen nicht vergessen!). Der Bildschirm blinkt jetzt kurz auf. Nun die Help-Taste drücken, gedrückt halten und den Feuerknopf am Joystick betätigen. Ihr beginnt das Spiel jetzt mit unendlich vielen Leben. Mit den Funktionstasten kann sogar die Ge-

schwindigkeit verändert werden, mit den Tasten "1" bis "0" und "B" könnt Ihr alle Levels anwählen. *hl*

### Silpheed (MS-DOS)

"Silpheed" können Sie gleich von Anfang an mit tollen Extrawaffen spielen, wenn Sie folgenden Trick von Günter Schmidt aus München ausprobieren:

Machen Sie zuerst eine Sicherungskopie der Datei SILPLAST.SAV. Danach nehmen Sie einen Diskettenmonitor (zum Beispiel den von PC-Tools) zur Hand und ändern das sechste Byte in der Datei SILPLAST.SAV auf den Wert 84 (Hexadezimal). Wenn Sie das Spiel wieder starten, erscheint im oberen Fenster 3 x Weapon, je 1 x Shield, Fire und Barrier. Jetzt sind Sie fast unschlagbar. *go*

### Zany Golf (ST)

Und es gibt ihn doch: den geheimen Level bei "Zany Golf"! Martin Ramon aus Mondercange in Luxemburg hat ihn entdeckt: Wenn Ihr den Ball im 10. Level in dem Moment ins Mauseloch befördert, wenn dort zwei rote Augen erscheinen, kommt Ihr in die Bonus-Spielstufe. *hl*

### Populous

Interessante Hinweise zu "Populous" schickten uns Markus Glas und Jörg Oschmann aus Ludwigshafen:

Der Computer verteilt am Ende jedes Levels Punkte. Daraus errechnet sich, wie viele Level man weiterkommt:

0 — 24950: 1 Welt  
25000 — 49950: 2 Welten  
50000 — 74950: 3 Welten

In diesen Schritten geht es weiter, bei ca. 515000 ist aber in der Regel Schluß.

Was bringt wieviel Punkte?  
Erdbeben: 250 Punkte  
Sumpfung: 500 Punkte  
Vulkan: 1000 Punkte  
Sintflut: 2500 Punkte  
Armageddon: 50000 Punkte  
100000 Punkte, je nachdem, wer mehr Kämpfe gewonnen hat.

Wenn Sie also mehr Punkte bekommen wollen, um mehr Level zu überspringen, können Sie das Armageddon herauszögern. Dabei kommt es aber oft zu unerwünschten Nebenerscheinungen in Form des baumpflanzenden Teppichfliegers oder des Sumpffmonsters.

Auch der Status eines Spielers ändert sich. Nach der ersten abgeschlossenen Welt wird man noch mit "Mortal" angesprochen. Nach jeweils 50 Welten werden Sie mit einem neuen Titel belohnt:

0 — 49: Mortal  
50 — 99: Immortal  
100 — 149: Eternal  
150 — 199: Deva  
200 — 249: Greater Being  
250 — 299: Deity  
300 — 349: Greater Deity  
350 — 399: Mortal God  
400 — 449: Greater God  
450 — 499: Eternal God  
500: Greater Eternal Immortal God *go*

### Gogo the Ghost (C 64)

Paßwörter zu "Gogo the Ghost" gefällig? Stefan Foell aus Reinach in der Schweiz kann damit dienen:

Raum	Paßwort
12	Pollys Paradise
15	Headache
23	Shooting Stars
31	Pac is back
36	Horsepower
44	Balloontrip
98	Dental Fear
104	Wear a beard
116	Nasty Computers
119	Snowman
121	Dwarfpeople
128	Time for Tea
140	Sub Invasion

### Navy Moves (Amiga)

Jetzt bleibt euch der Zugang zum zweiten Level nicht mehr verwehrt, denn Markus Wozny aus Gutweiler weiß weiter. Wenn nach dem Laden die Abfrage erscheint, gebt Ihr die Nummer "786169" ein und schon seid Ihr im zweiten Level. *al*



## Space Quest II

Es ist wieder einmal soweit: Der böse Vohaul ist aufgetaucht, um der Galaxis und dem gefrusteten Adventure-Spieler das Leben schwerzumachen. Jens Grund aus Hannover hat Roger Wilco, den Helden des Adventures, erfolgreich durch das Spiel geführt.

— Man wartet, bis Roger seinen Besen verliert, dann geht man ins Innere der Station und zieht den bequemeren Hausdreh an.

— In dem kleinen Schränkchen liegen einige nützliche Gegenstände.

— Nach dem Absturz schaltet man die Funkanlage im Gleiter aus, sonst hat man Ärger und Vohauls Schergen im Nacken.

— Einer der Soldaten hat eine Keycard bei sich, die man am Ende des Spiels braucht.

— Wenn man vom Absturzort aus nach rechts geht, stößt man auf ein kleines Wesen. Wenn man es befreit, ist es Roger ewig dankbar.

— Wenn der Patrouillengleiter auftaucht, versteckt man sich einfach hinter einem Gebüsch.

— Die Bestellkarte ausfüllen und in den Briefkasten werfen. Sekunden später bekommt man eine Pfeife (wenn die Post immer so schnell wäre...).

— Die Bienen fallen unter die Kategorie "Rote Heringe" (sie sind für gar nichts gut).

— Vorsicht vor den Eiern: Wenn sie platzen, entweichen Sporen.

— Die Pflanze mit ihren tödlichen Wurzeln hat vielen Rogers Kopfzerbrechen bereitet. Auch wenn's hart klingt: Man muß durch. Am besten stellt man die Geschwindigkeit auf <SLOW> und speichert, wenn man ein paar Pixel zurückgelegt hat. Man pflückt eine Handvoll Beeren vom Strauch und geht den ganzen Weg wieder zurück (auch wenn's schwer fällt).

— Die Pflanze mit ihren tödlichen Wurzeln hat vielen Rogers Kopfzerbrechen bereitet. Auch wenn's hart klingt: Man muß durch. Am besten stellt man die Geschwindigkeit auf <SLOW> und speichert, wenn man ein paar Pixel zurückgelegt hat. Man pflückt eine Handvoll Beeren vom Strauch und geht den ganzen Weg wieder zurück (auch wenn's schwer fällt).

— Am See reibt man sich mit den Beeren ein, sonst wird man verseipst.

— In der Mitte des Sees gibt es eine Stelle, an der man nicht mehr stehen kann. Dort hält man die Luft an, taucht und holt sich den leuchtenden Stein.

— Um über die Schlucht zu kommen, steigt man einfach auf den Baum.

— Gegen die Falle kann man nichts machen.

— Nach einigen Alpträumen erwacht man in einer Zelle. Hier hilft nur eine List. Man brüllt den Jäger an; wenn er nahe genug am Käfig steht, wirft man ihm die Sporen an den Kopf, schnappt sich Seil und Schlüssel und verdunstet, bevor er erwacht.

— Mit dem Seil kommt man in die Schlucht hinunter. Dummerweise ist es zu kurz, also pendelt man sich in bester Tarzanmanier ein und springt im richtigen Moment mit der Taste <F6> nach links.

— Wenn man den Stein in die Hand nimmt, bekommt man Licht in der Höhle.

— Am Ende der Schlucht trifft man seinen alten Freund wieder, den man vorher aus der Schlinge befreit hat. Wenn man das Wort sagt ("say word"), macht er bereitwillig den Weg frei.

— Hat man alle Hände voll, muß man den Gem in den Mund nehmen.

— An den Wasserfällen bekommt man eine kostenlose Dusche, dann schwimmt man weiter und wählt den rechten Flußarm. Alles Weitere passiert automatisch.

— Wenn man vor dem Gebüsch die Flöte spielt, kommt flugs ein kleines Monster vorbei. Man wird es los, indem man ihm den Zaubwürfel an den Kopf wirft. Während das Zottelbiest verzweifelt am Zaubwürfel herumtütelt, kann man gestrost verschwinden.

— Am hohlen Felsen nimmt man den Stein mit.

— Um die Wache zu überlisten, geht man folgendermaßen vor: Man versteckt sich sofort hinter dem Gebüsch. Wenn die Wache auf der rechten Seite ist, läuft man zum nächsten Gebüsch. Ist die Wache wieder auf der rechten Hälfte, geht man schnell zum linken Pfosten, dann mit der gleichen Taktik weiter zum rechten Pfosten.

— Die Systeme im Shuttle klar machen: Power anstellen, Aufstieg drücken und den Knopf drehen. Danach den Hebel so lange nach hinten halten, bis

man die Umlaufbahn erreicht hat, die Triebwerke umschalten und den Joystick nach vorne drücken.

— Wenn man das Shuttle verlassen kann, geht man nach links oder rechts zum Fahrstuhl und untersucht die Stockwerke 3 bis 5. Im fünften Stock paßt man auf, daß der Gorilla Roger nicht zu Apfelmus verarbeitet.

— Mit dem Plunger kann man sich an die Wand hängen, wenn einem der Boden unter den Füßen weggezogen wird.

— Ein kleines, kontrolliertes Feuerchen aktiviert die Löschanlagen.

— Als professioneller Hausmeister benutzt man den Glasschneider, um sich aus der prekären Verpackung zu befreien. Dann geht man durch die Ventilationsöffnung und schaltet Vohauls Atemgerät aus.

— Bevor der Bösewicht den Löffel abgegeben hat, hat er den Selbstzerstörungs-Mechanismus aktiviert. Keine Panik: Links zur Computertastatur laufen, den Hebel ziehen, das Wort <Enlarge> eintippen und unter den Glassturz laufen.

— Wenn man wieder seine normale Größe erreicht hat, sollte man sich den Monitor ansehen. Sagt Ihnen <SHSR> etwas?

— Die Kapsel auf <Slow> stellen und in aller Ruhe schlafen gehen — man treibt zielsicher ins nächste Abenteuer: "Space Quest III!"

## Kick Off

Jan Lagerpusch heißt er, aus Hamburg kommt er und "Kick Off" spielt er. Auch wenn die Meisterschaftschancen des HSV zur Zeit nicht die besten sind — Jans Tips zu dieser Fußball-Simulation haben es in sich:

### 1. Laßt Ecken durch den Strafraum zischen

Bei einem Eckstoß von rechts oben den Ball auf jeden Fall ganz hoch aufs Tor ziehen. Manche Torhüter bekommen bei solch einer Ecke erhebliche Probleme und lassen den Ball ins Tor kullern. Auch sonst ist es ratsam, denn Ball von der Ecke auf diese Weise zu schießen, da meistens ein Stürmer abstauben kann.

### 2. Aus der zweiten Reihe soll er kommen

Ruhig mal aus der zweiten Reihe schießen. Besonders beliebt und besonders ärgerlich für den Gegner: Beim Abwurf des Torwarts, der meistens nicht sonderlich genau ist, ruhig dem Ball auflauern

und einen Stürmer vorne behalten. Wenn der Ball kommt, ihn unter Kontrolle bringen und aus der zweiten Reihe abziehen.

### 3. Aufsetzer schlagen ein

Mächtig gefährlich sind tückische Aufsetzer. Auf dem Scanner ab und zu mal gucken, in welcher Ecke der Torwart steht. Befindet er sich in der "falschen" Ecke, kann man einen Schuß aus 25 Metern Entfernung riskieren.

### 4. Fälschen bringt Freude

Den Ball nach einem Schuß noch abzufälschen, bringt fast immer ein schönes Tor, da der Torwart immer schon in die Ecke unterwegs ist, in die sich der Ball ursprünglich gedreht hat.

### 5. Nimm's leicht — nimm's direkt

So schießt Ihr schöne Tore auch ohne Abfälschen: Im Angriff, wenn erforderlich, die Bälle flach von kurz vor der Torauslinie aus in den Strafraum bringen.

### 6. Die Sowjets machen hinten dicht

Im Liga-Modus immer die UdSSR nehmen, da diese Mannschaft einen sehr guten Torwart hat und sehr schnell spielt. Außerdem ist das Umschalten von Abwehr auf Angriff bei der 4-2-4-Formation sehr flott.

### 7. Spielt Euch frei mit 4-3-3

Der 5-3-2-Modus hat sich bei mir nie bezahlt gemacht. Am Anfang eines Spiels immer 4-3-3 wählen. Später, wenn man souverän in Führung liegt, sollte man auf 4-2-4 umschalten, um ein fröhliches Scheitenschießen zu entfachen.

### 8. Männer in Schwarz

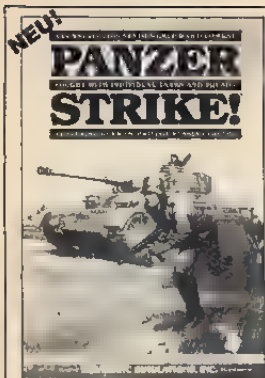
So richtig strenge Schiedsrichter sind Boylan und Screech, da sie beim Ahnden eines Fouls sofort eine Karte zücken. Allerdings können diese Schiris bei einem Spiel gegen Deutschland sehr nützlich sein, da dieses Team nach 2 x 10 Minuten durch Platzverweise auf bis zu sechs Spieler dezimiert sein kann. Die Schiedsrichter Dent, Zappa und Winchester drücken oft beide Augen zu — da kann man nur sagen: "Gut Holz!"

### 9. Schind' mir einen Freistoß

Fouls kann man auch sehr schön provozieren, was für den Gegner verheerende Folgen haben kann (siehe oben — Har-Harl). Wenn der Gegner einen Spieler verfehlt und der Ball sowieso ins Aus kullert, einfach über die Beine des Gegners "stolpern" (Huch, na sowas...). Pfiff und Freistoß können die Folge sein. hl





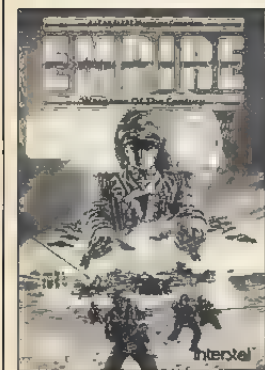


**NEU!**  
**PANZER STRIKE!**  
Taktische Gefechtsimulation 3600 Felder großes Spielfeld mit topografischem Gelände, 250 Waffensysteme aus WWII, 1-2 Spieler Spieldauer 30 Std., Ostfront Westfront und Afrika  
Deutsches Handbuch  
C64 DM 99,-



**NEU!**  
**ACONSTRUCTION SET**  
Taktische Gefechtsimulation 1805 830 Topografische Geländedarstellung 4 Szenarien WATERLOO AUERSBACH BORDINO und QUATRE BAS Szenariogenerator mit Karteneditor Alle Parameter veränderbar 260 vordefinierte Einheitenstypen 1-2 Spieler Spieldauer ca. 10 Stunden  
DEUTSCHES HANDBUCH  
C-64-Diskette DM 99,-

Ab Lager lieferbar



Für 1-3 Spieler, Szenario-Generator  
Deutsches Handbuch  
für Am ga, Atari ST und IBM  
6000 Spielfelder  
DM 99,-  
Alle Spiele ab Lager lieferbar.

**THOMAS MÜLLER**  
**COMPUTER-SERVICE**  
Postfach 2526, 7600 Offenburg  
Telefon 0781/76921

# LESERBRIEFE

## No C 64

Da ich ein C 64-Besitzer bin, interessiert es mich, ob das Spiel "Populous" auch für den C 64 erscheint. Ich möchte mir nicht nur wegen eines Spieles einen Amiga kaufen. Das gleiche gilt für das Spiel "RVF Honda". Wenn es keine Umsetzungen gibt, schreibt bitte, warum nicht.

Matthias Maier, Elchingen

Von beiden Programmen wird es leider keine C 64-Umsetzungen geben. Diese Spiele sind laut Angaben der Hersteller grafisch und spielerisch zu aufwendig, um sie auf dem C 64 zu realisieren. Wer unbedingt Populous spielen will, kommt wirklich nicht drum herum, sich einen 16-Bit-Computer zuzulegen. *hl*

## Schweigen im Walde

Als Dauerabonnent halte ich Ihre Zeitschrift **POWER PLAY** für Spitze, sie ist meine Lieblingslektüre. Doch auch ein bißchen Kritik sei ange-

bracht: Mir fällt auf, daß bestimmte Versprechungen nicht mehr eingehalten werden. Zwei Beispiele:

1. Ausgabe 6/89, Seite 36, Videospiel-Tip "Phantasy Star": "In der nächsten Ausgabe geht's weiter." Leider Fehlanzeige. Seither Still-schweigen.
2. Ausgabe 4/89, Seite 9. Zum Konix-Multi-System folgender Satz:

"Wir werden Euch natürlich auf dem laufenden halten." Doch bis heute kein Wort mehr davon, das ist zu wenig. Zumindest ein kurzes Info müßte von Ihnen kommen, z.B. "Konix verzögert sich" oder ähnliches.

Michael Stangl, Bodenwöhr

Bei den Videospiele-Tips zu Phantasy Star haben wir wirklich etwas den Überblick verloren. Der Rest der Lösung folgt definitiv ab der nächsten Ausgabe. Daß wir nichts Neues über Konix schreiben konnten, liegt an Konix selber. Seit der Vorstellung Anfang des Jahres gab die Firma keine neuen Informationen über das Multi-System heraus. Wenn das gute Stück eines Tages doch noch erscheinen sollte, holen wir den angekündigten Test selbstverständlich nach. *hl*

## Indy-Trouble

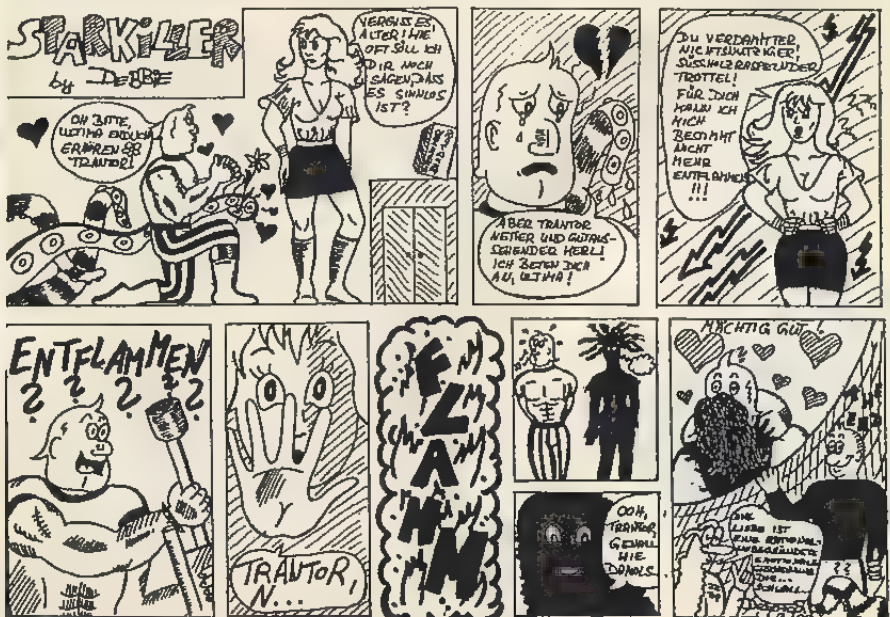
In einigen Anzeigen wird das Indiana-Jones-Adventure auch für den C 64 angeboten. Bei Eurem Test ist aber nur von MS-DOS-, Amiga- und ST-Versionen die Rede.

Alexander Lerch, Berlin

Das Indy-Adventure von Lucasfilm Games ist definitiv nicht für den C 64 erhältlich. Das Indiana-Jones-Actionspiel von U.S. Gold hingegen gibt es auch für den C 64. Vielleicht basiert die falsche Computerangabe auf dieser verwechslungsträchtigen Tatsache. *hl*

## Trennung

Ihr müßt **POWER PLAY** und **HAPPY-COMPUTER** unbedingt wieder trennen. Ich halte es für unwahrscheinlich, daß sich die Leserschaft dieser beiden Hefte auch nur zu 30 Prozent überschneidet, obwohl man beide Hefte kaufen muß, wenn man sich nur für eines interessiert. Ich selbst bin z. B. leidenschaftlicher **POWER-PLAY**-Fan (Trantor...), besitze einen C 64 und lese fleißig das 64'er-Magazin Eures Hauses. Mein Interesse an **HAPPY-COMPUTER** hingegen ist so groß wie das eines Biochips an einer Turnierzahnbürste. Und ich bin sicher, daß es vielen Lesern so geht wie mir. Meine Bitte also: Stellt



Diese romantische Trantor-Episode zeichnete **POWER PLAY**-Leserin Deborah Hof aus Seligenstadt

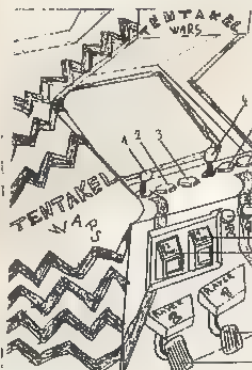
# Tentakel Wars

Amiga 500, 1000, 2000, 3000, 4000, 5000, 6000, 7000, 8000, 9000, 10000, 11000, 12000, 13000, 14000, 15000, 16000, 17000, 18000, 19000, 20000, 21000, 22000, 23000, 24000, 25000, 26000, 27000, 28000, 29000, 30000, 31000, 32000, 33000, 34000, 35000, 36000, 37000, 38000, 39000, 40000, 41000, 42000, 43000, 44000, 45000, 46000, 47000, 48000, 49000, 50000, 51000, 52000, 53000, 54000, 55000, 56000, 57000, 58000, 59000, 60000, 61000, 62000, 63000, 64000, 65000, 66000, 67000, 68000, 69000, 70000, 71000, 72000, 73000, 74000, 75000, 76000, 77000, 78000, 79000, 80000, 81000, 82000, 83000, 84000, 85000, 86000, 87000, 88000, 89000, 90000, 91000, 92000, 93000, 94000, 95000, 96000, 97000, 98000, 99000, 100000



Bitte: Tentakel Wars ist nicht all zu leicht und wird Ihnen an den Anfangen bzw. Mitten gehen, bevor man durch ist. Nach der ersten ist jedes Creditstück wert. Später finde ich auch, dass man die Schwierigkeit des Spiels mit dem Computer regulieren kann. In Grafik und Sound liegt ich nur sehr in der Nähe der Realität und vor allem im Zweigenspielmodus macht es Spaß den kleinen Computern zu helfen zu gewinnen. Das gefällt mir alles so, ich die tolle Atmosphäre, da ich auch einen Horror-Film über den Automat selbst auch nie in eine Horrororgie wurde, man mit der Maschine spielen und wenn man der Übergang von der Maschine selbst nicht mehr den Jungen gönnt, weil die Maschine alle ist, da lacht dann der Geldspeicher der Automaten, wenn der Spieler ein neues Creditstück aus seiner Tasche kratzt. Wie geht es die Tentakel Wars ist genau genug für einen normalen Geldbeutel und ein Spiel, das die Programmierer, die es fertig brachten, einen Automaten zu schaffen, der ohne viel Feind verhandelt. Tentakel auskommt.

Bitte: Ich möchte den Brief nicht, weil er etwas unruhig ist. Meine Schreibmaschine ist nämlich nicht mehr die neueste....!



## Tentakel Wars - Besonderheiten

1. Stück (Player 1)
2. Feuerknopf für Spieler
3. Feuer mit der Handkaffe
4. Stück (Player 2)
5. Feuerknopf für Spieler
6. Feuer mit der Handkaffe
7. Einzelfunktion (Credits)
8. Zweifunktion (2 Credits)
9. Einzelfunktion (1 Spieler)
10. Zweifunktion (2 Spieler)
11. Leuchtband (beschleunigt Spritze)
12. Leuchtband (beschleunigt Spritze)

Francis Goldner aus Lindau enthüllt Einzelheiten über "Tentakel Wars"

den ursprünglichen Zustand wieder her und bringt eine einzelne POWER PLAY heraus, die mehr Tests, Tipps und Spiele-Auflösungen enthält.

Christoph Mackenrodt, Alzenau

Danke für die Anregung. Laß Dich überraschen, was in den nächsten Monaten so alles passieren wird... hl

## Abseits

Kürzlich hatte ich die Gelegenheit, in einem Softwarehaus in Köln Bekanntschaft mit der Amiga-Version von "Micropose Soccer" zu machen. Die Anfangsgrafik und die Menüs waren eigentlich sehr gut gemacht und ließen eine Steigerung gegenüber der C 64-Version erwarten. Als ich aber dann das Spiel sah und ein paar Begegnungen gegen den Computer bestritt, war ich doch sehr enttäuscht. Im Vergleich zur C 64-Version gibt es bei der Grafik kaum Verbesserungen. War man beim C 64 noch ein relativ gutes Spiel-Tempo gewohnt, konnte ich kaum glauben, daß die Amiga-Version sogar noch langsamer war. Die vergleichbare

Version von "Kick Off" möchte ich gar nicht erst erwähnen, da liegen garantiert Welten dazwischen. Als unpassend würde ich auch die Sound-Unterlegung während des Spiels bezeichnen. Den Preis von satten 70 Mark würde ich schon fast als unverschämte bezeichnen, da ich bei "Kick Off" für etwa 25 Mark weniger ein in fast allen Belangen besseres Spiel bekomme.

Ralf Weyergans, Köln

Wir sind sehr interessiert, Eure Fragen, Kritik und Anregungen zu hören. Setzt Euch an den Computer, packt die Schreibmaschine aus oder nehmt einen Stift zur Hand und schreibt an:

Markt & Technik Verlag AG  
Redaktion POWER PLAY  
Hans-Pinsel-Str. 2  
8013 Haar bei München

Vergeßt bitte nicht, Euren Absender nicht nur auf dem Umschlag, sondern auch auf dem Brief selber anzugeben.



# Bachler Computersoftware

Amiga	Preis in DM
Altered Beast	69,95
APB	54,95
Batman - The Movie	69,95
Beach Volley	69,95
Bloodwych	69,95
Die Drachen von Laas	69,95
Dragon Spirit	59,95
F-16 Falcon Miss on Diskette	59,95
Fighting Soccer	69,95
Great Courts	a.A.
Honda RVF	66,95
Indiana Jones 3 Adventure Deutsch	69,95
Iron Lord	74,95
Maniac Mansion (Deutsch)	69,95
Oil Imperium	54,95
Ooze (Neue Version!)	69,95
Paperboy	49,95
Populous: The Promised Lands	36,95
Power Drift	a.A.
Shadow of the BEAST	89,95
Shinobi	49,95
Soccer Manager Plus (Deutsch)	44,95
Strider	64,95
Stunt Car Racer	69,95
Summer Edition	64,95
Super Wonder Boy	a.A.
Tabbin	54,95
Xenon 2 - Megablatt	69,95

Atari ST	Preis in DM
Altered Beast	52,95
Batman - The Movie	52,95
Beach Volley	56,95
Blood Money	66,95
Bloodwych	69,95
Die Drachen von Laas	69,95
Dragon Spirit	59,95
F-16 Falcon Mission Diskette	59,95
Fighting Soccer	54,95
Great Courts	a.A.
Indiana Jones 3 Adventure Deutsch	69,95
Iron Lord	74,95
Manhunter 2	79,95
Maniac Mansion (Deutsch)	69,95
Oil Imperium	54,95
Ooze (Neue Version!)	69,95
Paperboy	49,95
P rates!	66,95
Populous: The Promised Lands	36,95
Power Drift	a.A.
Shadow of the BEAST	89,95
Shinobi	49,95
Strider	49,95
Stunt Car Racer	69,95
Summer Edition	64,95
Super Wonder Boy	a.A.
Tabbin	54,95
Xenon 2 - Megablatt	69,95

Commodore 64	Kass.	Disk.
Altered Beast	29,95	42,95
Batman - The Movie	29,95	42,95
Blood Money		42,95
Bloodwych		44,95
Curse of the Azure Bonds		64,95
Dragon Spirit	29,95	42,95
Iron Lord	44,95	59,95
Moonwalker	29,95	42,95
Oil Imperium		44,95
Power Drift		Auf Anfrage!
Shinobi	29,95	42,95
Strider	29,95	42,95
Stunt Car Racer		44,95
Super Wonder Boy	a.A.	
The Untouchables	29,95	42,95
Turbo Out Run	29,95	42,95

Gleich anrufen und kostenlose Preisliste anfordern oder sofort Bestellung durchgeben!

02871/183088

Versand erfolgt per Nachnahme (+5 DM) oder Vorkasse (Bar, Scheck) portofrei

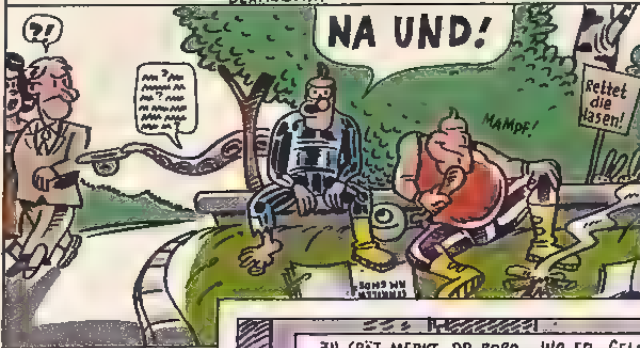
Andreas Bachler  
Computersoftware  
Blücherstr. 24 • Postfach 429  
D-4290 Bocholt  
Tel. 02871/183088



**Texte:**  
Heini Lenhardt  
**GRAFIK:**  
Rolf Boyke

**PLANET**  
DER VERSKLAFTEN PROGRAMMIERER  
STARKILLERS RAUMSCHIFF WURDE  
GEFÄHDET. UND. BORDWISSEN-  
SCHAFTLER DR.8080 IST DURCH EIN  
SCHWARZES LOCH VERSCHWUNDEN

**D**IE LETZTE STARKILLER-FOLGE MARKIERTE MIT IHREN DRAMATISCHEN  
EREIGNISSEN EINEN NEUEN ABSCHNITT IN DER GALAKTISCHEN ZEIT-  
RECHNUNG. DIE GEISSEL DER GALAXIS WURDE IHRES HAB UND GUTS  
BERAUBT....



**D**R. BOBO, DER GENIALE WISSENSCHAFTLER WURDE VON EINEM SCHWARZEN LOCH VERSCHLUCKT. DAS DABEI ENTSTEHENDE ZEIT-DIMENSIONS-KRAFTFELD SCHLEUDERTE IHN...

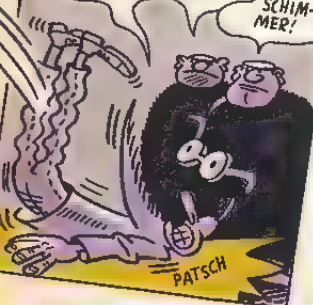


...IN EINEN ENTFERNTEN WINKEL DES  
UNIVERSUMS!

**VFF**

WAS FÜR EINER?  
KANN SCHIMMER!

K  
NEM  
SCHIA  
MER!



GUTEN TAG, DIE HERREN.  
DR. BOBB UNIVERSALGENIE  
UND WISSENSCHAFTLER,  
SCHWERPUNKT RASTER-  
INTERRUPT-PRO-  
GRAMMIERUNG!

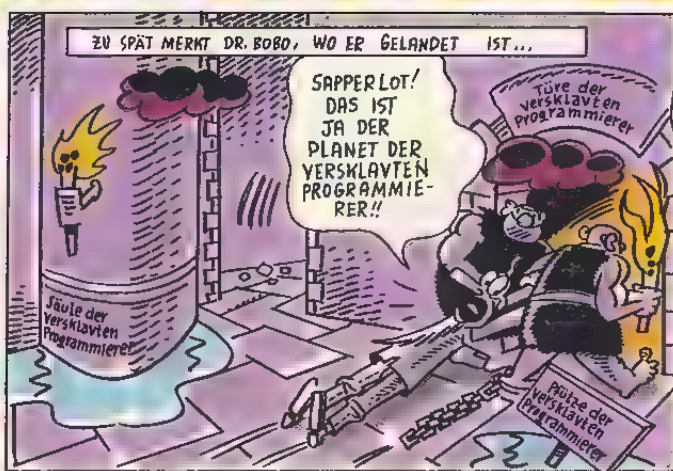
**HAR DI HAR! DAS TRIFFT SICH GUT...**



ZU SPÄT MERKT DR. BOBO, WO ER GELANDET IST...

SAPPER LOT!  
DAS IST  
JA DER  
PLANET DER  
VERSKLAVTEN  
PROGRAMMIERER!!

Türe der  
versklavten  
programmieren



**ICH WILL  
UNVERZÜGLICH  
MEINEN ANWALT  
SPRECHEN!!**

WILLKOMMEN  
IN UNSEREM  
DYNAMISCHEN,  
UNKONVENTIO-  
NELLEN TEAM.



SETREN,

IST DER  
ARBEITSPLATZ  
AUCH ERGONOMISCH  
UNBEDENKLICH?



HALTEN SIE SICH  
SCHON LÄNGER AN  
DIESEM UNWIRT-  
LICHEN ORT  
AUF?

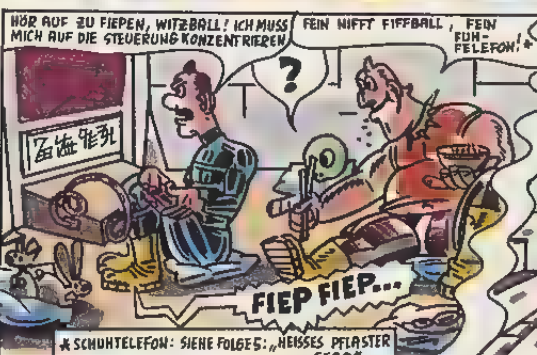
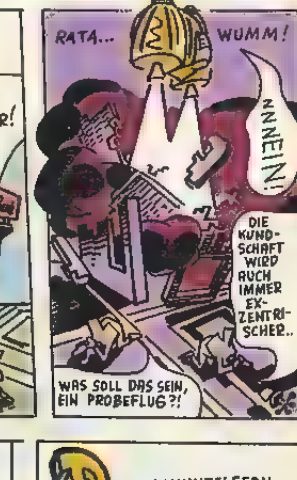
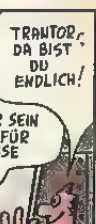
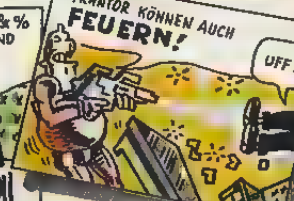
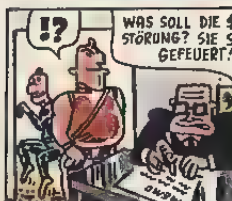
LOS, LOS! EIN BILLIG-  
SPIEL PRODUZIEREN  
BIS HEUTE NACH-  
MITTAG!

SEIT 234 JAHREN! DIESE BESTEN  
ZWINGEN MICH, UNLÖSBARE AD-  
VENTURES UND ACTION-SPIELE MIT  
UNFAIRER KOLLISIONSABFRAGE  
ZU PROGRAMMIEREN!

FURCHT BAR  
SIE SA-  
GENES









# STUNT CAR RACER

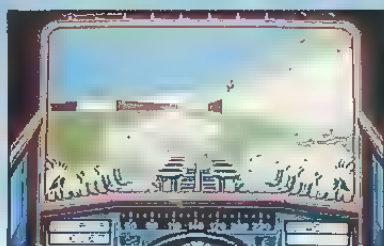
MICROPROSE UHR  
KOSTENLOS

Steigen Sie ein, in den Fahrersitz eines ungebändigten, wilden, großartigen »Stunt Cars«. Es liegt an Ihnen zu beweisen, daß Sie der absolute Nr.-1-Champion werden können.

Eine heiße, superschnelle V-8-Maschine mit Turbolader beschleunigt den Wagen auf unglaubliche Geschwindigkeiten. Die kräftige, extrem belastbare Radaufhängung schluckt auch härteste Stöße – dieses Fahrzeug ist ein Geschoß! Die Kurse Wahnsinn: Extreme Steilkurven pressen Sie mit mehreren »g« in den Sitz, harte Bodenwellen setzen Ihnen zu und riesige Sprungschanzen katapultieren Sie fast in den Himmel – in der Tat werden Sie so oft abheben, daß Sie sich bald für die Pilotenlizenz anmelden können.

Sie fahren gegen harte, computergesteuerte Gegner, man wird Ihnen nichts schenken. Fahren Sie was die Kiste hergibt, springen Sie so weit, daß der Wagen unter der Belastung schier zu zerreißen droht – und dann legen Sie noch ein paar Kohlen auf. Denken Sie daran: Es gibt keinen Preis für den Zweiten – hier gilt »alles oder nichts«.

Stunt Car Racer. Messen Sie sich mit den Besten. Stunt Car Racer ist absolut spitze. Ihr Adrenalinspiegel wird mehr als einmal bedrohlich ansteigen ...



Stunt Car Racer ist erhältlich für  
Atari ST, Amiga, PC, Spectrum  
und Commodore 64.

Micro-  
Style

Rushware  
– Hotline für alle  
MICROPROSE – Titel:  
02101/637575  
15.00 – 19.00 Uhr.  
Montags +  
Donnerstags

Probleme? Rushware-Hotline  
für alle MicroProse-Titel:  
02101/637575  
Mo. + Do. 15.00 – 19.00 Uhr



Vertrieb: Rushware Microhandelsges. mbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst, Tel.: 02101/607-0  
Vertrieb Österreich: Karosoft, Darius • Schweiz: Thal AG

Stein

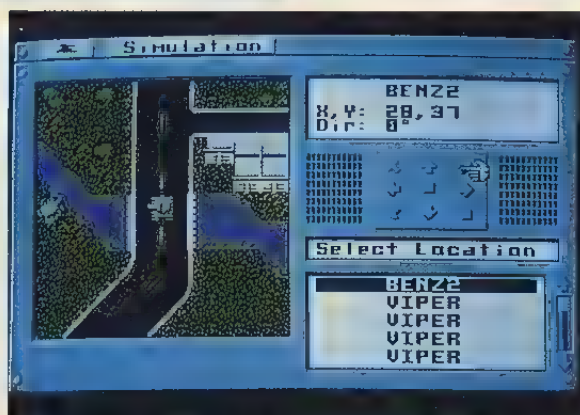
# Omega

MS-DOS (Amiga, ST)  
89 Mark (Diskette) ★ Origin

Grafik: 37	Sound: 24	Schwierigkeit: <b>schwer</b>				
POWER-Wertung: <b>78</b>	<div><div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div></div>					
Panzer braust ins Rosenbeet, daneben schnaubend Mama steht						

**O**mega ist ein ungewöhnliches Strategiespiel. Hier dreht sich alles um Panzerfahrzeuge, die selbst gebaut und mit einer speziellen Programmiersprache extra programmiert werden müssen. Die Panzer lassen sich nicht per Hand steuern, sondern müssen durch die Programmierung zum Handeln gebracht werden. Jede Bewegung, jede Kampfhandlung und Verhaltensweise des eigenen Fahrzeugs wird mit dieser Basic-ähnlichen Programmiersprache festgelegt. Damit der Panzer fährt, muß zum Beispiel eingegeben werden: "Move forward 1, Resume". Jetzt rumpelt er freudig los... bis zum nächsten Hindernis. Denn leider enthält diese Programmzeile keine Angaben darüber, was der Panzer machen soll, wenn ihm etwas im Weg steht.

Am Anfang des Spiels wird der neue Spieler vom Programm in eine niedrige Sicherheitsklasse eingestuft und mit nur 1000 Krediteinheiten ausgestattet, um sich einen oder mehrere Wunschpanzer zu bauen. Aus verschiedenen an-



Der eigene Panzer im Einsatz: Ist er wirklich gut genug? (MS-DOS/EGA)

gebauten Panzerungen, Motoren, Waffen, Abtastsystemen und Treibstofftanks will das richtige herausgesucht werden. Entscheidend ist hier die richtige Kombination der einzelnen Teile. Was nützt der dickste Panzer mit der größten Kanone, wenn der Geldbeutel nur noch für zehn Liter Spirit reicht?

Wenn das Schmuckstück fertig ist, können Sie leider

noch nichts damit anfangen. Der auf Hochglanz polierte Kampfwagen ist nämlich dumm wie Bohnenstroh und rührt sich keinen Millimeter. Hier setzt dann die alles entscheidende Programmierung ein.

Wenn Sie meinen, daß Ihr Panzer gut genug ist, darf er auf einem Testgebiet gegen einen vom Programm ausgewählten Computergegner

können Sie dann Ihren Panzer gegen den eines Freundes kämpfen lassen, um zu sehen, welcher von beiden der bessere ist. Alle selbstgemachten Szenarios, Panzer und Programme können gespeichert werden. mh



Omega ist ein Spiel für ausdauernde Tüftler, in das man sich regelrecht einarbeiten muß. Erst müssen gute 250 Seiten Handbuch gewälzt werden, bis der Spieler alle Feinheiten des Programms ausschöpfen kann. Zwar ist die Programmiersprache recht einfach zu lernen, läßt aber unheimlich viele Variationen zu. Denn in diesem Spiel entscheiden nicht nur Feuerkraft und Schnelligkeit, sondern in erster Linie die Panzer-Programmierung über Sieg und Niederlage. Ab der fünften Sicherheitsklasse wird es richtig haarig, gegen einen Computer-Panzer zu bestehen.

Die Programmierung der Panzer ist sicher nicht jedermanns Sache. Ich kann Omega nur Leuten empfehlen, die gerne programmieren, fit in Englisch und Strategiespiel-Freaks sind. Denn bietet das Spiel auch langfristig eine Herausforderung.

## Einladung...

## ...ins Software-Paradies!

### Software-Katalog!

Fordern Sie unseren kostenlosen Software-Katalog an!

- über 100 Seiten stark
- randvoll mit Programmen und Computerbüchern

Heute noch nebenstehenden Gutschein ausfüllen und entsenden.



### Riesenauswahl!

Wählen Sie aus über 5000 Programmen und über 2000 Computerbüchern Ihren Artikel.

In Selbstbedienung, oder mit fachkundiger Beratung, ganz wie Sie wünschen.

**SOFTSHOP**  
Ihr Computer träumt von uns!

4100 Duisburg 1, Sonnenwall 83  
Tel. 0203/224 09, Fax: 0203/297 56

## Gutschein

für einen der umfangreichsten Software-Kataloge Deutschlands!

Kostenlos

Name \_\_\_\_\_

Straße \_\_\_\_\_

PLZ+Ort \_\_\_\_\_

Telefon \_\_\_\_\_

### NEUE TOP-ANGEBOTE

- ☐ Greal Courts Am/ST 68,-
- ☐ Stunt Car Racer dt., Am/ST 68,-
- ☐ Stadt der Löwen, dt., Amiga 97,-

Datum \_\_\_\_\_ Unterschrift \_\_\_\_\_

Sie möchten bestellen? Einfach ankreuzen, Absender eintragen, unterschreiben und an untenstehende Adresse schicken








Versand erfolgt per Nachnahme zuzüglich 6,-DM Versandkosten.

(Katalog alleine Versandkostenlos!)  
SOFTSHOP, Sonnenwall 83, 4100 Duisburg 1



# Continental Circus

Atari ST (Amiga, C 64, CPC)  
35 Mark (Kassette), 49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Virgin

Grafik: 73	Sound: 60	Schwierigkeit: mittel										
POWER-Wertung: 74												
Formel-1-Raserei inklusive Boxenstop und Motorschaden												


Die Flut an Rennspielen, die seit einigen Monaten in den Spielhallen tobt, schwappt allmählich auf die Heimcomputer über. Auf "Hard Drivin" und "Turbo Out Run" müssen wir noch ein bißchen warten, doch die Umsetzung des Taito-Automaten "Continental Circus" ist gerade erschienen.

Ihr steuert einen Formel-1-Rennwagen über acht Pisten. Um von einem Rennen zum nächsten zu kommen, muß man sich aber erst qualifizieren. Dies schafft Ihr, indem Ihr eine bestimmte Platzierung erreicht. Doch das ist nicht das einzige Problem: Bestimmte Streckenabschnitte müssen innerhalb festgelegter Zeit-

limits durchfahren werden, sonst bleibt Euer Wagen stehen. Zeitfressend sind Kollisionen mit anderen Autos: Der Motor fängt nach einem Rempel an zu qualmen und Ihr müßt schleunigst versuchen, eine Box zu erreichen, wo ein Helfer mit einem Feuerlöscher wartet. Führt man zu lange mit defektem Motor, zerreißt's den Wagen.

Die Pisten bieten neben reichlichen Kurven auch Steigungen. Für jede der acht Strecken gibt es eine andere Hintergrundgrafik. Von Beginn an habt Ihr acht "Continues" und könnt so bei der gleichen Strecke weiterfahren, wenn Ihr die Qualifikation einmal nicht geschafft habt.

hl



Gut!

Continental Circus ist ein Rennspiel, bei dem man mit pausenlosem Bleifuß-Gedröhne nicht weit kommt. Da alle Fahrzeug-Sprites recht groß geraten sind, müßt Ihr

vor allem in Kurven sehr vorsichtig fahren, um nicht die Stoßstange des Vordermanns zu liebkoosen. Hat man sich erst warmgefahren, kommt man mit Steuerung und Schwierigkeitsgrad zu recht. Die Strecken sind gut spielbar und die Boxenstops sorgen für zusätzliche Spannung. Alles in allem eine erfreuliche Umsetzung, die sich alle ansehen sollten, die ein wenig Formel-1-Atmosphäre am heimischen Computer schnuppern wollen.



Ein heißes Rennen: Der Motor brennt... (ST)

# Fiendish Freddy

Amiga (Atari ST, MS-DOS)  
79 Mark (Diskette) ★ Mindscape

Grafik: 80	Sound: 78	Schwierigkeit: mittel										
POWER-Wertung: 44												
Witziges Zirkusspiel mit mehr Grafik als Spielwitz												

In "Fiendish: Freddy's Big Top O'Fun" soll der nette Zirkus auf der Wiese nebenan weichen — das will zumindest die "Big Bank". Wenn der Direktor in dieser Abendvorstellung sofort 10000 Dollar einnimmt, heißt's "Zelt einpacken". Die Bank schickt den fieses Freddy, der die Zirkusnummern sabotieren soll. Freddy mischt sich als Clown verkleidet unter Zirkusvolk.

In der ersten Nummer dieses Zirkus-Sportspiels kontrolliert der Spieler den Flug eines wagemutigen Turmspringers. Nicht genug, daß man den Artisten steuern muß: Freddy versucht, den Fliegenden mit einem gezielten Hauch aus seiner Windmaschine abzudrängen. Danach folgt das Jonglieren, Störenfried Freddy wirft dem Artisten ab und zu ein

Bombchen zu. In der dritten Nummer schwingt sich eine Zirkusschönheit am Trapez durch die Kuppel — Freddy sa-



Geht so

Das Beste an "Fiendish Freddy" ist die Grafik. Sie ist derart gut gezeichnet und animiert, daß man das Gefühl hat, man sitze vor einer Zeichentrick-Serie im Fernsehen. Die stimmungsvoll verstimmte Musik stimmt den Spieler wunderbar auf die artistischen Leistungen

ein. Die ersten Male greift man voller Freude zum Joystick. Doch wenn man die Gags zum fünften Mal gesehen hat, hat man das Spiel gründlich satt. Spielerisch wird wenig geboten; alle Disziplinen sind simple Geschicklichkeitstests. Außerdem wird auf dem Amiga derart lange nachgeladen und Disketten gewechselt, daß man fingertrommelnd vor dem Computer sitzt, flucht und wartet, endlich wieder den Joystick bewegen zu dürfen. Nur auf den ersten Blick ein tolles Spiel; auf Dauer wird's eine langatmige Vorstellung.



Die menschliche Kanonenkugel beim Take-off (Amiga)

botiert die Seile. Beim Messerwerfen stört er dann mit Rauchbomben. Wenn der Artist durch den Nebel schießt, kann's passieren, daß er seine Partnerin erwischt, was die mit einem lauten Quieksen erwidert. Wenn man sie zu oft erwischt, quiekt sie nicht mehr — die Nummer ist dann wirklich zu Ende. Bei der "menschlichen Kanonenkugel" hält Freddy einen Pfropfen für die Kanone bereit — ziemlich fies.

Jede Disziplin kann man einzeln üben oder mit maximal fünf Spielern versuchen, den Zirkus zu retten. Jeder versucht dann, alleine die 10000 Dollar aufzutreiben.

al

# GREAT COURTS

Blue Byte

## THE ULTIMATE TENNIS SIMULATION

Wie in der Realität können Sie hier ein- und auswechseln und  
singles und doubles spielen. Sie dann den Zuschauern ins  
Gesicht schreien und Aufschlag, Volley,  
Backhand oder zu zweit spielen. Sie können Sie ganz anders als  
andere Simulationen erleben.

Photo für Apple

Bildschirmphoto für Apple

IBM PC  
C 64 (bald)

**UBI SOFT**

von Felix Eber

94021 CRETEIL CEDEX

Tel. 00 33 1 48 98 99 00

Vertriebs-  
Rushware GmbH

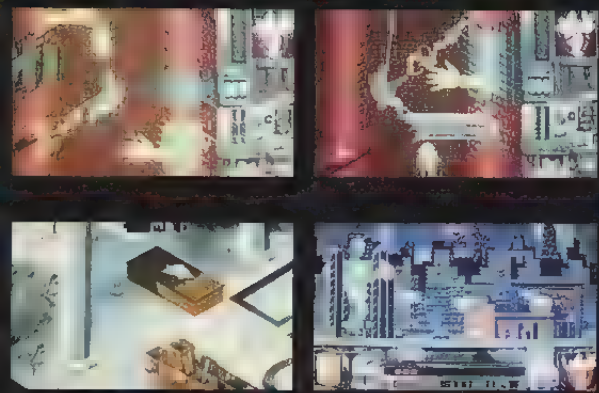


# Die Geister sind u

1984 schlugen der Film und das Spiel sämtliche Rekorde. Ghostbusters wurde mit über 2 Millionen Einheiten zum meistgekauften Spiel des Jahres. Die Chancen für Teil 2 stehen gut, diesen Erfolg zu wiederholen. Rechtzeitig vor dem Filmstart im Januar ist GHOSTBUSTERS II erhältlich. Für alle die, die die Fortsetzung erleben oder neu entdecken wollen.

Neuer Film - Neues Spiel, natürlich wieder von Activision.

Für C64 Cass./Disk, CPC Cass./Disk, Atari ST, Amiga und PC.



Activision Deutschland, ein Tochterunternehmen der Mediagenic GmbH.  
Marketing-Büro: Hauptstr. 70,  
4635 Rietberg 2, Tel. 05244/408-40.  
Exklusiver Vertrieb: AriolaSoft GmbH.  
Vertrieb Österreich: Karasoft, Vertrieb  
Schweiz: Thalí AG.

# GH**OST**BUSTERS II

# vieder los!



 **ACTIVISION**



# Shadow of the Beast

Amiga (Atari ST)  
119 Mark (Diskette) ★ Psynopsis

Grafik: 87	Sound: 88	Schwierigkeit: schwer			
POWER-Wertung: 59					
Schweres Grafik-Kaliber mit biestig bescheidenem Spielprinzip					

Vor langer, langer Zeit wurde ein kleiner Junge von den widerlichen Zauberern des "Beast" gekidnappt. Der Kleine wuchs unter der Obhut der Zauberer auf.

Diese verwandelten den Jüngling Kraft ihrer Magie im Laufe der Zeit in eine kampfstarke Kreatur, die das Reich des Beast verteidigen sollte. Doch der inzwischen erwachsene



Super Grafik, klasse Musik, flacher Spielwitz (Amiga)

Knabe erfuhr, daß er als Kind gewaltsam seinen Eltern entrisen wurde. Sein Handeln wird jetzt nur noch von einem Gedanken bestimmt: Rache am Beast!

Die Suche beginnt auf der Oberwelt des Planeten, die von Grusel-Kreaturen bevölkert ist. Von vorn und hinten, aus der Luft und aus dem Boden stürmen die Viecher auf ihn ein. Der Kämpfer entledigt sich ihrer mit einem Boxhieb oder Fußtritt. Dabei muß er aufpas-

sen, daß die Untiere ihn nicht berühren. Bis zu zwölf Attacken hält er stand, bevor sein einziges Leben verbraucht ist.

Auf der Oberwelt gibt es Eingänge zu unterirdischen Labyrinth, in denen man wichtige Gegenstände findet. Zum Beispiel gibt's einen Schlüssel zu einer anderen Höhle und einen vorübergehend wirksamen Energieblitz. Gelegentlich findet man Heiltränke, die für volle Lebensenergie sorgen. hf



Geht so

"Über 2 MByte Grafik, 900 KByte Sound, 132 Monster und 13 Levels" verspricht die Verpackung von "Shadow of the Beast". Die Grafik ist auch fantastisch gut gezeichnet und das mehrstufige Scrolling läßt sie sehr perspektivisch wirken. Die Musik ist sehr atmosphärisch und gut kompo-

niert. Aber leider machen tolle Musik und schöne Grafik noch kein gutes Programm. Das Spielprinzip beschränkt sich aufs Monster wegboxen oder überspringen. Gelegentlich erhält man noch ein Extra, aber das war's dann auch. Nervtötend finde ich es, daß man den Vorspann und die "Game Over"-Sequenz nicht abkürzen kann. Überlegt Euch lieber dreimal, ob Ihr Euch für den happigen Preis von knapp 120 Mark das Spiel kauft. In der Packung liegt zwar ein schickes T-Shirt als originelle Beigabe, aber das kann über das einfallstose Spielprinzip nicht hinwegtrösten.

## A.P.B.

Atari ST (Amiga, C 64, CPC, Spectrum)  
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Tengen

Grafik: 37	Sound: 53	Schwierigkeit: <b>schwer</b>				
POWER-Wertung: 36						
Bei der Jagd auf dreiste Diebe kommt die Steuerung ins Getriebe						

Mit der Bildschirm-Verfolgungsjagd "A.P.B." (Abkürzung für "All Points Bulletin") landete Atari Games einen respektablen Erfolg in den Spielhallen. Das Programm um Polizisten und böse Buben liegt jetzt auch für Heimcomputer vor. In seinem Streifenwagen kreuzt Officer Bob über die Straßen einer amerikanischen Stadt. Begegnen ihm Gesetzesbrecher, aktiviert er per Feuerknopfdruck sein Signalhorn. Kommt man nahe genug an die Übeltäter heran, werden sie automatisch verhaftet. Am Anfang bekommt Bob es noch mit kleinen Fischen zu tun: Wer Abfall auf die Straßen wirft oder betrunken am Steuer über den Mittelstreifen schlingert, akzeptiert ohne Murren seine Verhaf-

tung. Ab und zu muß Bob aber auch gefährliche Gangster einbuchen, deren Autos nur durch Rammen zum Stoppen



Na ja...

Während A.P.B. in der Spielhalle für aufregende Krimi-Verfolgungsjagden sorgt, spielt sich die ST-Umsetzung zäh wie eine "Tatort"-Wiederholung. Die Steuerung mit dem Joystick ist bei weitem nicht so exakt und schnell wie

beim Automaten, der ein waschechtes Lenkrad zu bieten hat. Außerdem machen bei der ST-Version spielerische Schnitzer selbst die schönste Streife zur Frustration. Immer wieder rumpeln andere Autos so fix in Euer Gefährt, daß Ihr nicht rechtzeitig ausweichen könnt. Obwohl A.P.B. wegen seiner vielen Details einen gewissen Charme ausstrahlt, hatte ich wegen dieser Unfairneß bald genug von der Ganovenjagd. Ein Spiel für Joystick-Genies und Masochisten; alle anderen lassen lieber die Finger davon.



gezwungen werden. Zu Beginn habt Ihr die Wahl zwischen acht Startlevels. Das Spiel ist zu Ende, sobald sich Bob mehr als zehn Fehler erlaubt. Wird sein Wagen durch zu forsches Fahren in ein Häuflein Schrott verwandelt oder vergreift er sich an Unschuldigen, wird Bob mit je einem Minuspunktchen bestraft.

Bei der Verbrecherjagd müßt Ihr außerdem ständig auf Benzinvorrat und Zeitlimit achten. Gegen bare Münze kann Bob Zusatzzeit und bessere Ausrüstung kaufen. hf

Gesetzhüter Bob braust los (ST)

# AMIGA EXTRA

Markt & Technik

## Software zum Taschengeldpreis

### Jedes Paket nur DM 49,-\*

(sFr 45,- / öS 490,-)



**Amiga Extra Nr. 1: Grafik I**  
Drei Programme, die die außergewöhnlichen Grafikfähigkeiten des Amiga nutzen!  
Bestell-Nr. 38708



**Amiga Extra Nr. 4: Grafik II**  
Spiele, die Bobs erzeugen, IFF-Bilder werden zu Bobs und Images. Generieren von animierten Icons, Booter, par excellence!  
Bestell-Nr. 38725



**Amiga Extra Nr. 12: Spiele Highway 42**  
Als Krieger auf dem Planeten Cerveza. Warriors. Ein Brettspiel für taktisch geschickte Spieler.  
Bestell-Nr. 38769



**Amiga Extra Nr. 5: Spiele Breaking out**  
Actionspiel mit toller Grafik und Sound. Decoder verwenden Sie Ihren Amiga in eine Morsestation. Megamind.  
Bestell-Nr. 38752



**Amiga Extra Nr. 3: Spiele Bliff**  
Eine ausgeklügelte Variante des Blaffs. Quadra: Ein Spiel für Denker angelehnt an »Vier gewinnt«.  
Bestell-Nr. 38724



**Amiga Extra Nr. 13: Regnum**  
Regnum ist Ihr Königreich in einer magischen Welt. Die Amiga-Maus dient Ihnen als Zepter. Ihre Aufgabe: Sichern und vergrößern Sie Ihren Besitz.  
Bestell-Nr. 38781



**Amiga Extra Nr. 6: Audio Worx**  
Ihr privates Sampling-Studio.  
Bestell-Nr. 38748



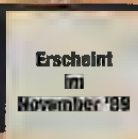
**Amiga Extra Nr. 9: Sonix-Hitliste**  
Tolle in Sonix editierbare und digitalisierte Geräusche und Effekte für eigene Musikstücke.  
Bestell-Nr. 38753



**Amiga Extra Nr. 2: Disk Utilities I**  
Disk-Ed V6, Select Copy, D-Copy I, Check, Bootgint Plus. Mit einem Super-Diskeditor.  
Bestell-Nr. 38726



**Amiga Extra Nr. 10: Disk Utilities II**  
DIMO: Diskettenmonitor, Recover I, Datenrettung, TUC: The Ultimate Cracker, Dateien extrem komprimieren.  
Bestell-Nr. 38766



**Amiga Extra Nr. 14: MenuMind 1.0**  
MenuMind bietet Ihnen eine menügesteuerte grafische Programmierungsumgebung, die den CLU völlig ersetzt.  
Bestell-Nr. 38771



**Amiga Extra Nr. 11: Kartkasten**  
Finden Sie sich in Ihrem Diskettenbestand nicht mehr zurecht? Oder, oder, oder. Mit Datenverwaltungen werden Ihre Probleme gelöst.  
Bestell-Nr. 38768



**Amiga Extra Nr. 7: Erdkunde I**  
Die Reihe »Spielend lernen« verknüpft das Begeisterte des Amiga mit dem Nutzlichen. Stupide Paukerei wird durch Kurzweil ersetzt.  
Bestell-Nr. 38774



**Amiga Extra Nr. 8: Englisch I**  
»Englisch I« vermittelt Ihnen Grundkenntnisse der englischen Sprache.  
Bestell-Nr. 38775



**Amiga Extra Nr. 16: Erdkunde II**  
Spielend lernen! Vereinigte Staaten von Amerika. Interaktives Lernprogramm für alle ab 12 Jahren, mit Übungskurs und Quiz.  
Bestell-Nr. 38776



**Amiga Extra Nr. 17: Mathematik I (Geometrie)**  
»Mathematik I« vermittelt Ihnen die Grundlagen der Geometrie bis hin zur sphärischen Trigonometrie.  
Bestell-Nr. 38777



**Amiga Extra Nr. 18: Mathematik II (Algebra)**  
vermittelt Ihnen die Grundlagen der Algebra. Die Voraussetzung für die gesamte weiterführende Mathematik sind.  
Bestell-Nr. 38778



**Amiga Extra Nr. 19: Physik I**  
Grundlagen der Mechanik, der Wärmelehre und der Optik. Animationen und Soundeffekte erhöhen die Verständlichkeit und die Lerneffizienz.  
Bestell-Nr. 38779

## INFO-COUPON

Bitte senden Sie mir weiteres Informationsmaterial zur Amiga-Extra-Software

Name

Straße

PLZ/Ort

Bitte ausschneiden und schicken an: Markt & Technik Verlag AG, Buch- und Software-Verlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München








Markt & Technik-Bücher und -Software erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computer-Fachgeschäften und in den Fachabteilungen der Warenhäuser

**Markt & Technik**  
Zeitschriften · Bücher  
Software · Schulung



# Day of the Viper

Atari ST (Amiga)  
79 Mark (Diskette) ★ Accolade

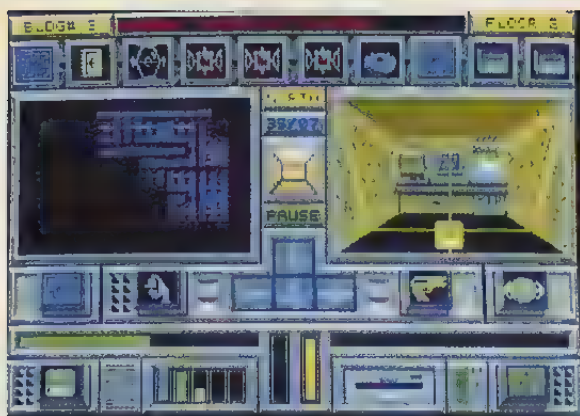
Grafik: 64	Sound: 61	Schwierigkeit: leicht							
POWER-Wertung: 68									
Action-Adventure an Bord eines unheimlichen Raumschiffs									

**T**rouble auf der Raumstation. Die Wissenschaftler haben den Prototypen eines neuen Roboters mit Künstlicher Intelligenz geschaffen, der sich jetzt intelligenter verhält als erwartet. Nun hat dieser freundliche Geselle einen kompletten Forschungskomplex mit all seinen Computern und Verteidigungsanlagen unter seine Kontrolle gebracht. Ihre Aufgabe ist es, in dieses riesige, aus fünf Türmen mit je fünf Levels bestehende Gebilde einzudringen und dem verrückten Blechkerl zu zeigen, was eine Harke ist.

Sie steuern einen kleinen Droiden, genannt Viper, komplett mit der Maus durch 3D-Labyrinth. Leider ist dieses Robotermodell recht schwach

auf der Blech-Brust. Unterwegs finden Sie aber neben besseren Laser-Kanonen auch anständige Schilde, Schlüssel für Sicherheitstüren und kleine Module, um Ihren Roboter anständig aufzurüsten. Es gibt z.B. einen Plotterchip, der eine Karte mitzeichnet oder einen Kommunikations-Prozessor, mit dem der Hauptcomputer nach Informationen angezapft werden kann. Um den Oberroboter auszuschalten, müssen 25 Disketten gefunden, auf der in dem Viper eingebauten Festplatte installiert und dem Zentralcomputer übermittelt werden.

Wer das Programm nicht in einem Rutsch durchspielen will, kann einen Spielstand abspeichern. *mh*



Eine gelbe Diskette: Bald ist die Festplatte voll (ST)



Gut!

Accolade hat mit "Day of the Viper" ein ordentliches und handwerklich anständiges Action-Adventure abgeliefert. Die Grafik ist nett gezeichnet und der Sound ist angenehm hörbar. Der Schwierigkeitsgrad dieses Programms ist ziemlich niedrig; so haben auch absolute Einsteiger eine gute Chance. Einziges Ärgernis ist der Mangel an Vielfalt. Fünf Gebäude mit je fünf Levels hört sich gewaltig an, aber ein geübter und fortgeschrittener Spieler hat das Programm an einem langen Wochenende durch. Trotzdem bereitet es ein diebisches Vergnügen, durch die einzelnen Levels zu rollen, Gegenstände aufzusammeln und damit herumzuexperimentieren.

# Hoyle's Book of Games

MS-DOS (Amiga, Atari ST)  
99 Mark (Diskette) ★ Sierra

Grafik: 61	Sound: 15	Schwierigkeit: einstellbar				
POWER-Wertung: 63	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>					
Traute Zocker-Runde mit Computerspiele-Helden als Gegner						

**I**n der grauen Vorzeit, als es keine Computer gab, pflegte man sich statt dessen bei einem schönen Kartenspiel die Zeit zu vertreiben. Heutzutage gibt es Heimcomputer, die mit atemberaubender Grafik die tollsten Computerspiele realisierbar machen. Und was hat Sierra unter dem Namen "Hoyle's Book of Games" jetzt veröffentlicht? Eine Kartenspiel-Simulation! Das klingt zunächst ein wenig dämlich, hat aber doch einen gewissen Sinn: Wer gerne eine Runde zocken möchte, aber keinen Spielpartner hat, darf sich hier mit Computergegnern trösten. 18 unterschiedlich starke Mitspieler hat das Programm parat. Unter ihnen befinden sich prominente

Computerspiel-Helden wie Larry Laffer, Roger "Space

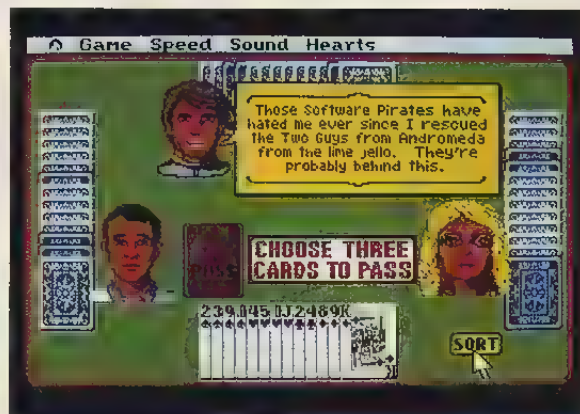


Gut!

Kartenspielen mit dem Computer — kann das überhaupt Spaß machen? Die Antwort: Ja, aber nur dann, wenn für schöne Grafik und Spielwitz gesorgt wird. Bei "Hoyle's Book of Games" geht diese Rechnung auf. Die Mitspieler erzählen nebenbei kleine Ge-

schichtchen, runzeln eindrucksvoll animiert die Stirn, grinsen hässlich, wenn sie Ihnen ein gutes Blatt auf den Tisch hauen. Die Atmosphäre eines "richtigen" Kartenspiels mit Freunden aus Fleisch und Blut ist natürlich besser. Aber die gewitzten Computer-Kompagnons sind immer noch besser als gar keine Spielpartner.

Was mich etwas stört, ist die Auswahl der Kartenspiel-Varianten. Statt öder Exoten wie "Old Maid" hätte ich mir lieber "Poker" oder "17+4" gewünscht. Außerdem denken die Mitspieler auf XT's manchmal ein wenig lang nach

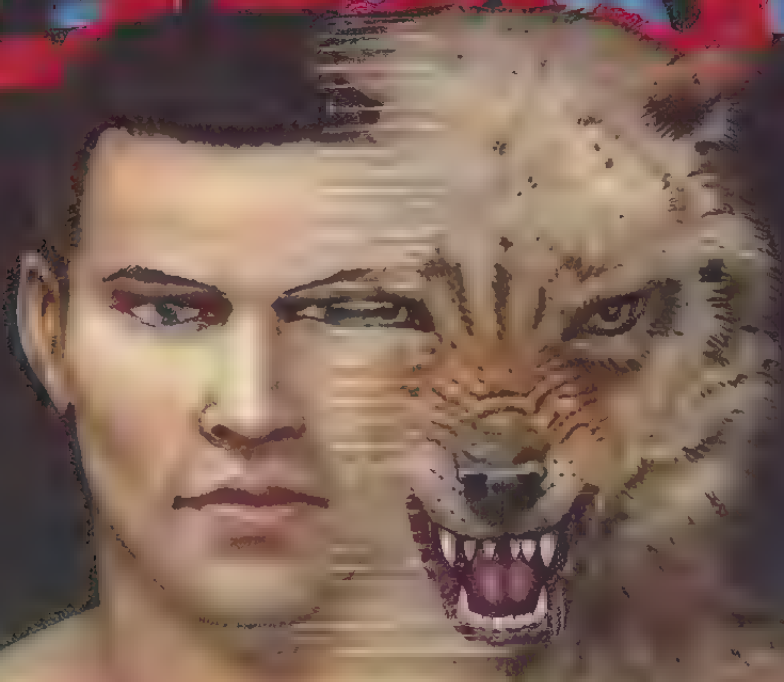


Quest" Wilco und der "King's Quest"-erprobte König Graham.

Sechs amerikanische Kartenspiele, deren Regeln auf Wunsch erklärt werden, stehen zur Wahl. Im einzelnen handelt es sich um Solitaire, Gin Rummy, Crazy 8's, Old Maid, Cribbage und Hearts. Die PC-Version läuft mit allen wichtigen Grafikkarten (Hercules, CGA, EGA, VGA) und benötigt mindestens 512 KByte RAM. *hl*

◀ Karten kloppen mit Larry & Co. (MS-DOS/EGA)

# ALTERED BEAST



Wenn der Vollmond aufbricht, passiert das Unfassbare: Sie werden vom Gott Zeus aus dem Tod gerissen! Es erwartet Sie ein harter Kampf gegen den bösen NELF, Meister der Unterwelt, der die schöne Athena gefangen hält. Dazu brauchen Sie übermenschliche Kraft! Zeus zaubert und die Metamorphose geschieht: der Mann wird zur wilden Bestie! Eine brillante Coin-op Umsetzung! ALTERED BEAST bietet fantastische Grafik und hochwertigen Sound für C64, Amiga, ST und CPC. Der Umweg durch dieses fantastische Universum lohnt sich wirklich!



**ACTIVISION**

SEGA

ALTERED BEAST™ and SEGA™ are trademarks of SEGA ENTERPRISES LTD.  
This game has been manufactured and is copyrighted by Sega Enterprises Ltd.  
Japan © SEGA 1993

Activision Deutschland, ein Tochterunternehmen der Activision GmbH  
Marketing Büro: Hauptstr. 20 · 4835 Kieselberg 2 · Tel. 05244 408-40  
Exklusiver Vertrieb: AvalonSoft GmbH Vertrieb Österreich: Karzoff  
Vertrieb Schweiz: Thal AG



Seit die "Orbs" auf der Erde gelandet sind, steht es schlimm um die Menschheit. An sich wären die Invasoren harmlos, denn diese fliegenden Augen tragen keine Waffen. Dafür beherrschen deren Roboter das Töten um so effektiver. Das haben sie bei einem Massaker in New York (beschrieben in "Manhunter: New York") gründlich bewiesen.

Das Kriegerrecht der Orbs ist hart: Die Menschen dürfen nicht mehr miteinander reden. Sie müssen braune Kutten tragen und das Gesicht vor den Orbs verbergen. Um die Menschheit total zu unterjochen, wurde jedem Bürger ein Sender in den Nacken implantiert. Jede Bewegung wird gespeichert. Aber die Orbs haben ein Problem: Der Sender zeigt zwar den Ort, aber nicht die Identität des Angepeilten an. So wurde eine Handvoll Killer ausgesucht und zu Kopfgeldjägern ausgebildet. Wenn jemand aufmuckt, wird ein "Manhunter" auf ihn angesetzt. In "Manhunter 2: San Francisco" spielen Sie einen Flüchtling aus New York, der sich nicht an die Tyrannei gewöhnen will. Er operiert in San Francisco unter dem Deckmantel eines Manhunter und sucht nach einem Weg, die fliegenden Augäpfel samt Elektro-Schrott loszuwerden.

In diesem Adventure wird kein Wort getippt: Der Manhunter und seine Aktionen werden komplett über ein grafisches Interface gesteuert. Zuerst sehen Sie sich auf dem "MAD" (einem schmucken elektronischen San Francisco-Stadtplan mit ein paar neckischen Extras) den letzten Weg der

# Manhunter 2: San Francisco

MS-DOS (Amiga, Atari ST, Macintosh)  
99 Mark (Diskette) ★ Sierra

Grafik: 71	Sound: 28	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 82		
Science-fiction-Abenteuerpracht, spannend und schwarzhumorig		

Zielperson an. Der "MAD" zeigt die letzten Minuten des Geschehens, so daß Sie zwar immer hinterherhinken, mit Kombinationsgabe aber auf den Gesuchten treffen. Um weiterzukommen, zoomen Sie dann zum Ort des Geschehens und suchen nach Indizien. Der Cursor verändert sich, sobald Sie auf etwas Interessantes stoßen.

Im Spiel muß der Manhunter mehrmals seine Geschicklich-

keit in kleinen Action-Sequenzen beweisen. Wem's zu happig wird, der kann zwischen drei Schwierigkeitsgraden wählen. Acht 5¼-Zoll- und drei 3½-Zoll-Disketten liegen der MS-DOS-Version bei — für ca. 250 Grafiken braucht man eben eine Menge Platz. Wie bei Sierra fast schon üblich, unterstützt das Programm alle populären Grafikkarten sowie Sound-Boards und läßt sich auf Festplatte installieren. *al*



"MAD" zeigt Ihnen den Weg zum nächsten Fall (MS-DOS/EGA)



Super!

Was für eine Mischung! Manhunter 2 bietet eine "Aliens"-Ecke, eine Prise "War of the Worlds", etwas "Project Firestart", gewürzt mit einem Schuß "1984" und "V". Das haut jeden Science-fiction-Freund aus dem Sattel. Die Story läßt den Spieler zwischen Spannung, Grusel, detektivischem Vergnügen und schierem Horror pendeln — Spannung ist fast schon garantiert.

Dank des narrensicheren Interfaces muß sich niemand mit dem "Wie-sag'-ich's-meinem-Parser"-Spiel herumärgern. Dafür sind manche Action-Sequenzen fürchterlich fließ. Beim Zwischenspiel "Ratten abwehren" bekam ich fast hysterische Schreikrämpfe, Michael ging's nicht anders. Außerdem sind manche Stellen ein wenig brutal ("Wem gehört der abgerissene Finger?"). Trotzdem: Eine tolle Story und ein spannendes Spiel.



Super!

Normalerweise reicht der Hinweis auf ein neues Sierra-Adventure, um mich schreiend aus dem Zimmer zu verjagen. Ich konnte diesen Möchtegern-Abenteuerspieler mit dem Minimal-Parser gar nichts abgewinnen — bis heute. "Manhunter 2" ist einfach toll. Zum einen liegt das an der wahnsinnig guten Story; zum anderen an der hervorragenden neuen Benutzerführung. Endlich hat Sierra auf den miesen Parser verzichtet. Auch die Action-Sequenzen und der moderate Schwierigkeitsgrad tragen viel zum Spielspaß bei. Allerdings sollte dieses Programm von Kindern ferngehalten werden. Einige der Grafiken sind wahrlich nichts für zarte Gemüter. Sie passen zwar sehr schön zur Geschichte, sehen aber ziemlich grausig aus.

◀ Der Manhunter paßt leider nicht durch den Briefschlitz (MS-DOS/EGA)

# DRAKKHEN

## BOMICO Serviceline

Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter!

Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.

Ein Anruf genügt!

Tel. 069/77 80 25

Vertrieb:  
BOMICO  
Elbinger Straße 1  
6000 Frankfurt/M. 90

INFOGRAMES





## Shinobi (Amiga)

"Shinobi" ist einer der wenigen Ninja-Spielautomaten mit einem halbwegs anspruchsvollen Spielprinzip. Bei der Befreiung von entführten Kindern muß der einsame Held fix springen, sich ducken und zuschlagen, um gegen die Bösewichter-Armada zu bestehen. Ein paar Extrawaffen und Bonusrunden versüßen das Ninja-Leben. Bei der Amiga-Umsetzung hätte man aber einiges besser machen können.



**POWER-Wertung: 48**  
Amiga (Atari ST, C 64, CPC)  
35 Mark (Kassette)  
39 bis 79 Mark (Diskette) ★ Virgin

Das Scrolling ruckt so übel, daß man meinen könnte, die Programmierer hätten bei der Arbeit ein paar Humpen Sake zuviel geleert. Die Obergegner sind zu leicht zu besiegen, und nach zwei leichten Levels steigert sich der Schwierigkeitsgrad rapide. Die Videospiel-Version von Shinobi fürs Sega-Master-System macht eindeutig mehr Spaß. *hl*

## Altered Beast (Amiga)

Nun gibt es den Automaten-Spiel-Klassiker "Altered Beast" auch für Heimcomputer (Test der Videospiel-Versionen in *POWER PLAY* 7/89). Der Held des Spiels muß die Tochter eines Zauberers aus den Klauen eines Magiers befreien. Dazu kann er sich durch Aufnahme von Energie-Pillen in ein Tier verwandeln. Das Spiel scrollt von rechts nach links, und Angreifer tauchen aus allen Richtungen auf.

Katastrophaler hätte die Umsetzung des Spiels auf den Amiga kaum ausfallen können. Man glaubt die ersten Gehversuche eines Programmierers vor sich zu haben. Sprites ruckeln und zuckeln, die Hintergrundgrafik scrollt im Walzerschritt und die Steuerung ist ungenau. Altered Beast läuft übrigens nicht auf Amigas mit 1 MByte RAM. *hf*

**POWER-Wertung: 18**  
Amiga (Atari ST, C 64, CPC)  
35 Mark (Kassette)  
49 bis 85 Mark (Diskette) ★ Activision

## Paperboy (Amiga)

Hauptperson bei "Paperboy" ist ein Zeitungsjunge, der mit seinem Fahrrad in seinem Straßenbezirk Zeitungen austragen

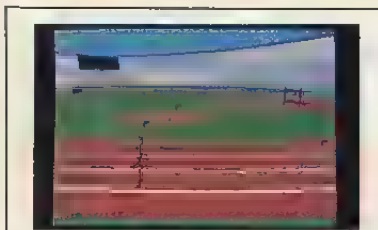
muß. Im Vorbeifahren wirft er Zeitungen in Briefkästen und kassiert dafür Punkte. Auf der Straße lauern Hunde, Autos, Reifen, Rasenmäher und spielende Kinder auf den armen Zeitungsjungen, so daß dieser durch geschicktes Lenken den Hindernissen ausweichen muß. Bei einem Unfall ist ein Leben verbraucht.

Das Spielprinzip ist schon etwas antiquiert; dennoch hat die Amiga-Version ihren Reiz. Dank der guten Steuerung kann man sich recht genau durch die Straßen schlängeln. Grafik und Musik sind nicht sonderlich spektakulär, aber zweckmäßig. Amiga-Besitzer, die sehnüchsig auf die Paperboy-Version für ihren Computer warteten, werden nicht enttäuscht. *hf*

**POWER-Wertung: 64**  
Amiga (Atari ST, MS-DOS)  
65 bis 85 Mark (Diskette)  
Elite Systems

## The Games: Summer Edition (ST)

Es geschehen noch Zeichen und Wunder: Pflügten die 16-Bit-Umsetzungen der Epyx-Sportspiele bisher meist Angst und Schrecken hervorzurufen, gelang mit der ST-Adaption von "The Games: Summer Edition" ein echter Knüller. Gegenüber der ohnehin schon guten C 64-Version wurden noch einige spielerische Details verbessert. Die hervorragend animierte Grafik nutzt den ST gut aus. Kein Wunder, daß das Programm gleich vier Disketten füllt. Die acht Disziplinen vom Bogenschießen bis zum Turnen bieten eine ausgefeilte Steuerung und verlangen viel Joystick-Feingefühl. Wer anspruchsvolle Sportspiele schätzt, bekommt viel für sein Geld geboten. "The Games: Summer Edition" ist eines der besten Sportspiele, die es derzeit für den ST gibt. *hl*



**POWER-Wertung: 82**  
Atari ST (Amiga, C 64, MS-DOS)  
59 bis 79 Mark (Diskette) ★ Epyx

## Xenophobe (ST/C 64)

Raschel, raschel... wer treibt sich denn auf der Raumstation rum? Ein niedliches grünes Alien ist's, und es hat viele Kumpels mitgebracht! Gleich mehrere irdische Raumbasen werden von außerirdischen

Krabbeltieren überrannt. Wackere Welt-raum-Krieger werden an Bord gebeamt, um die Invasoren ins Jenseits zu befördern. Zwei Spieler können bei "Xenophobe" gleichzeitig auf die Alien-Pirsch gehen. Ballern, bessere Waffen und Bonus-Gegenstände aufsammeln sind die wesentlichen Spielinhalte. Das vermag für eine Viertelstunde zu unterhalten, doch auf Dauer vergraut man damit jeden Action-Fan. Die C 64-Version ist noch halbwegs spielbar, doch auf dem ST kommt zum anspruchsvollen Spielablauf das nackte Chaos dazu. Die Alien-Sippe wuselt dermaßen schnell an Euren Astronauten heran, daß man mit dem Schießen gar nicht nachkommt. Xenophobe ist ein wenig aufregendes Programm, das als Billigspiel sein Geld wert wäre. Als Vollpreis-Titel kann es gegen andere aktuelle Actionspiele wie "Silkworm" oder "Xenon II" nicht bestehen. *hl*



**POWER-Wertung (ST): 31**  
**POWER-Wertung (C 64): 40**  
Atari ST, C 64 (Amiga, CPC)  
35 Mark (Kassette)  
49 bis 79 Mark (Diskette) ★ MicroStyle

## A.P.B. (C 64)

Das Räuber-und-Gendarm-Rennspiel "A.P.B." macht auf dem C 64 eine bessere Figur als beim Atari ST (siehe Test in dieser Ausgabe). Die 8-Bit-Umsetzung ist etwas fairer und nicht so frustrierend, obwohl die Steuerung auch beim C 64 nicht voll überzeugen kann. *hl*

**POWER-Wertung: 44**  
C 64 (Amiga, Atari ST, CPC)  
35 Mark (Kassette)  
49 bis 65 Mark (Diskette) ★ Tengen

## First Strike (C 64)

Man nehme eine große Portion "Afterburner", würze ein wenig mit ein bißchen Flugsimulation und heraus kommt "First Strike". Aus acht separaten Einsatzgebieten kann der Action-Pilot sich seinen Wunsch-Schauplatz aussuchen. Dann noch die Maschine mit einigen Waffen sowie Treibstoff versehen und dann ab ins Gefecht. Starts und Landungen funktionieren übrigens vollautomatisch. Der Spieler braust nun mit seinem Flieger über

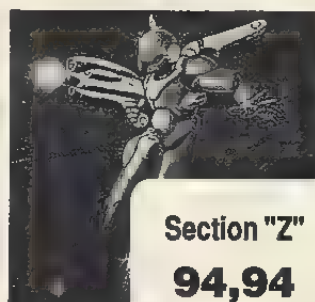
## Nintendo



Anticipation  
**94,94**



Cobra Triangle  
**94,94**



Section "Z"  
**94,94**



Robowarrior  
**89,94**

## Unsere Weihnachtsknüller

- NES-Konsole incl. »Soccer« ..... 239,94
- NES-Konsole incl. »Ice Climber« und  
Superspiel »TOP GUN« ..... 279,94
- »Gradius« plus »Competition Pro 500« ..... 109,94
- »Gradius« und »Castlevania« zusammen nur ..... 139,94
- »Castlevania« plus »Infrarot-Controller« ..... 140,94

### Flackern und Striche auf dem Bildschirm ?

Hier kann das **Flashpoint Reinigungs-Set** für SEGA,  
NINTENDO und ATARI-Konsolen helfen ..... 49,94



CD-Player ohne Spiel ..... 879,94  
CD-Player incl. Spiel ..... 999,94



PC-Engine RGB incl. Spiel 499,94  
PC-Engine PAL incl. Spiel 499,94  
PC-Engine Multi incl. Spiel 524,94

### NEUHEITEN

Altered Beast (CD) 129,94  
Wonder Boy (CD) 129,94  
Super Albatros (CD) 129,94  
Double Dungeon (CD) 129,94  
Fighting Street (CD) 129,94  
Bloody Wolf ..... 114,94  
Altered Beast ..... 114,94  
Robocop ..... 114,94  
Tiger Heli ..... 114,94  
Digital Champ ..... 114,94

### EMPFEHLUNGEN

XE-1 Pro plus Spiel  
»Rock on« ..... 275,94  
Kung Fu ..... 44,94  
Wonder Boy ..... 54,94  
Tales of Monsterpath ..... 44,94  
F-1 Dream ..... 104,94  
Side Arms ..... 104,94  
Rock on ..... 104,94  
Ordyn ..... 104,94

SEGA  
16  
BIT



SEGA  
8  
BIT

### Mega Drive

RGB oder PAL  
inclusive Spiel ..... 499,94  
Joypad + »Soccer« ..... 194,94  
Super Hang On ..... 129,94  
Ghost's n' Ghouls ..... 129,94  
World Cup Soccer ..... 129,94  
Thunder Force II ..... 129,94  
Ken North ..... 129,94  
Alex Kidd ..... 129,94  
Rambo ..... 129,94

### Sega 8-Bit Konsole und Super Joystick

QuickShot ..... 279,94  
Pro Football ..... 79,94  
Casino Games ..... 79,94  
Cloud Master ..... 79,94  
Tennis Ace ..... 79,94  
Spellcastle ..... 89,94  
Wonder Boy III ..... 79,94  
AM. Baseball ..... 79,94  
Ghostbusters ..... 79,94

## 11/89 Gutscheine

für den neuen, kostenlosen Spezialkatalog von FLASHPOINT  
Sofort ausschneiden + einsenden !

Name .....  
Vorname .....  
Ort .....  
Straße .....

Hersteller bedingte Lieferengpässe möglich • Versand erfolgt nur per Nachnahme oder Vorkasse zzgl. 8,- DM  
Flohmarkt: große Auswahl an gebrauchten Spielen und Zubehör • Liste gebrauchter Spiele und U.S. Importe  
anfordern gegen 2,- DM in Briefmarken ! Fragen Sie nach Neuheiten und Empfehlungen



Wasser, Wüste, Wald und Wolken und darf alles, was sich auf dem Bildschirm bewegt, vom Himmel pusten. Neben angriffenden Jets und Helikoptern geht's auch U-Booten, Radarstationen und Panzern an den Kragen. Die 3D-ähnliche Grafik ist sehr an Afterburner angelehnt. Technisch ist First Strike gar nicht mal übel gemacht. Nur spielerisch fehlt auf Dauer die Abwechslung. Zwar hat man die Auswahl aus unterschiedlichen Missionen, doch ändert sich an der Grafik nicht besonders viel; nur die Gegner werden etwas härter. *mh*

**POWER-Wertung: 58**  
C 64  
35 Mark (Kassette)  
45 Mark (Diskette) ★ Elite Systems

## Altered Beast (C 64)

Die C 64-Umsetzung von "Altered Beast" ist genauso mies wie die Amiga-Fassung und nicht mal die Diskette wert, auf der es gespeichert ist. *hf*



**POWER-Wertung: 17**  
C 64 (Amiga, Atari ST, CPC)  
35 Mark (Kassette),  
49 bis 85 Mark (Diskette) ★ Activision

## Passing Shot (C 64)

Nachschlag beim Aufschlag: In **POWER PLAY** 10/89 konnten wir Euch die Amiga-Version der Tennis-Simulation "Passing Shot" vorstellen. Die jetzt erschienene C 64-Umsetzung bietet dasselbe mittel-mäßige Spielprinzip und etwas schlichtere Grafik. Sportspiel-Fans mögen mal einen Blick riskieren; auf Dauer wird dieses Computer-Tennis jedoch recht öde. *hi*



**POWER-Wertung: 48**  
C 64 (Amiga, Atari ST, CPC)  
35 Mark (Kassette),  
49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Imageworks

## Carrier Command (MS-DOS)

Nach gut einem Jahr kommt "Carrier Command" endlich für PCs. Der Misch-Masch aus Simulation, Strategie und Actionspiel hat nichts von seinem Reiz verloren. Wer erst mal angefangen hat, mit Jets und Amphibienfahrzeugen Inseln zu erobern, kommt nicht mehr davon los. Spielerisch ist der Schwierigkeitsgrad gegenüber der ST- und Amiga-Version leicht angehoben worden. Neu ist die Option, von allen ausgesetzten Fahrzeugen gleichzeitig eine Cockpit-Aussicht zu bekommen. Die ausgefüllte 3D-Grafik ist unter EGA fantastisch gelungen und selbst auf XT's mit 8 MHz teuflisch schnell. Unverständlicherweise wird aber die Grafik unter CGA quälend langsam. Nur wer eine EGA- oder VGA-Karte sein eigen nennt, bekommt anständige Grafik geboten. Carrier Command läßt sich mit Tastatur, Joystick oder Maus spielen. Hier sollte die Maussteuerung auf alle Fälle bevorzugt werden. Mit Tastatur oder Joystick wird's streckenweise ziemlich schwer. *mh*

**POWER-Wertung: 80**  
MS-DOS (Amiga, Atari ST)  
85 Mark (Diskette) ★ Rainbird

## Action Fighter (MS-DOS)

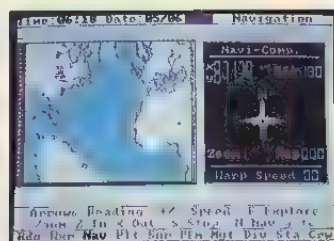
Endlich mal eine Umsetzung eines Actionspiels für PCs, die technisch gelungen ist. Das abwechslungsreiche Spielprinzip von "Action Fighter" kann gefallen, und die Grafik ist sowohl unter CGA als auch EGA gut gezeichnet. Selbst auf langsamen XT's ist das Scrolling schnell; wer einen Turbo-PC hat, kann das Tempo per Menü drosseln. Damit man auf höheren Levels nicht ständig ins Gras beißt, empfiehlt sich aber die Steuerung per Joystick. Beim Herumfummeln auf der Tastatur verknotet man sich bei wilden Flugmanövern leicht die Finger. *hi*

**POWER-Wertung: 69**  
MS-DOS (Amiga, Atari ST, C 64, CPC)  
35 Mark (Kassette)  
49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Firebird

## Search for the Titanic (MS-DOS)

In dem Simulationsspiel "Search for the Titanic" dürft Ihr Euch als Hobby-Schatzsucher versuchen. Gelder beschaffen sowie Schiffe und Ausrüstung kaufen gehören ebenso zu den Aufgaben des Spielers, wie das Zusammenstellen der Mannschaft und die Suche nach verborgenen Schiffswracks. Wer sein Schiff inklusive Besatzung und Ausrüstung beisammen hat, darf es auf einer Seekarte hin und her steuern, um versunkene Schätze zu finden. Hier helfen technische Instrumente wie Sonar, eine Schleppkamera und ein

Magnetometer genauso wie diverse Tauchgeräte. Wenn Sie dann genügend Geld zusammengekratzt haben, dürfen Sie größere Forschungsschiffe und bessere Ausrüstung kaufen, um endlich die Titanic zu suchen. Wer sie findet, wird mit digitalisierten Bildern des Wracks und mit Ruhm und Ehre belohnt

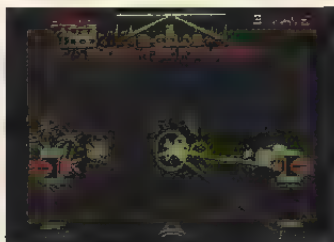


**POWER-Wertung: 41**  
MS-DOS  
85 Mark (Diskette) ★ Capstone

Trotz der interessanten Spielidee kommt beim Spielen keine rechte Freude auf. Leider ist der spielerische Nährwert ebenso in den Tiefen des Meeres verborgen wie die untergegangenen Schiffe. Wer endlich nach langer Zeit ein Wrack findet, muß immer dieselben Manöver einleiten und bleibt lange Zeit als unbeteiligter Zuschauer vorm Bildschirm sitzen — auf Dauer ziemlich langweilig. *mh*

## Star Wars (MS-DOS)

Nach einigen Lichtjahren Verspätung, möge die "Macht" jetzt auch mit den PC-Besitzern sein. Durch drei Spielstufen steuert der Nachwuchs-Luke-Skywalker in "Star Wars" sein laserstärkendes Raumschiff auf den berühmten "Todesstern" zu. Spielerisch hat sich seit der ST-Version nichts geändert. Nur die 3D-Vektorgrafik ist weniger farbenfroh. Aus Geschwindigkeitsgründen haben sich die Programmierer auf die CGA-Farbpalette beschränkt. Leider ist die Steuerung per Tastatur ziemlich schwammig. Besitzer einer Maus oder eines Joysticks haben es da etwas einfacher. Wer noch ein packendes Actionspiel für müde Bürostunden sucht, sollte sich Star Wars auf alle Fälle mal anschauen, es lohnt sich. *mh*



**POWER-Wertung: 72**  
MS-DOS (Amiga, Atari ST, C 64, CPC)  
39 Mark (Kassette),  
49 bis 65 Mark (Diskette) ★ Domark

# SUPER WONDER BOY

Wenn das Wunderland zum Monsterland wird, kann eigentlich nur der Wunderknabe Tom-Tom den Frieden wiederherstellen. Vor dem entsetzlich flammenspuckenden Drachen MEKA und seinen furchtbaren Kollegen wird nicht gekniffen. Schon gar nicht, wenn man einen C64, ST, Amiga oder CPC besitzt. Also zur Sache!

Um dem MEKA eins überzubraten, gilt es sich mit seinen Beschützern auseinanderzusetzen. Geredet wird da nicht viel! Aber immer schön vorsichtig, denn wer weiß, was MEKA so alles an Nettigkeiten bereithält.



 **ACTIVISION**



SUPER WONDERBOY™ and SEGA® are trademarks of SEGA ENTERPRISES LTD.

This game has been manufactured under licence from Sega Enterprises Ltd., Japan. © SEGA/Westone 1987, 1988.

Activision Deutschland, ein Tochterunternehmen der Mediagenic GmbH Marketing-Büro: Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel. 052 44/408-40.

Exklusiver Vertrieb: AnlaSoft GmbH, Vertrieb Österreich: Karasoft, Vertrieb Schweiz: Thal AG.



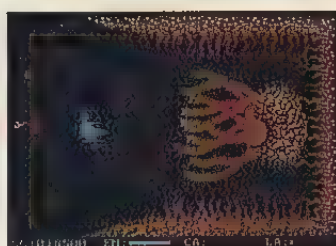
## Trivial Pursuit (MS-DOS)

Über 3000 triviale Fragen bietet die Computer-Version des Brettspiel-Knüllers "Trivial Pursuit". Die reichlich verspätete PC-Version bietet recht scheußliche Grafik, aber mit einer Gruppe von Mitspielern macht das Quiz-Programm Spaß. Wer das Brettspiel schon hat, kann auf die Computer-Umsetzung allerdings verzichten. *hl*

**POWER-Wertung: 73**

**MS-DOS (Amiga, Atari ST, C 64, CPC)**  
59 bis 79 Mark (Diskette) ★ Domark

ser diesen anschließen. Menace läuft nur mit einer EGA-Grafikkarte. *hf*



**POWER-Wertung: 51**

**MS-DOS (Amiga, Atari ST, C 64)**  
69 Mark (Diskette) ★ Psyclipse

seinem PC baumeln haben, um einigermaßen mit Ball und Spielern klarzukommen. CGA- und EGA-Grafikkarten werden unterstützt. Auf XT's ruckelt die EGA-Grafik recht wild vor sich hin, der Spielfluss wird dabei aber nicht allzu stark gebremst. Fazit: eine ordentliche Umsetzung. Gute Fußballspiele auf PCs sind ohnehin rar. *hl*

**POWER-Wertung: 74**

**MS-DOS (Amiga, Atari ST, C 64, CPC)**  
49 Mark (Kassette),  
69 bis 85 Mark (Diskette) ★ Microprose

## Menace (MS-DOS)

Menace (für den Amiga bereits in *POWER PLAY* 11/88 getestet) ist ein typisches Ballerspiel: Ein Raumschiff fliegt durch die Weiten des Weltraums und muß alles abschießen, was sich auf dem Bildschirm bewegt. Wird eine Alien-Gruppe komplett abgeschossen, erscheint ein Extrasymbol, das aufgenommen werden kann. Durch Beschießen läßt sich die Art der Extrawaffe verändern. Die Grafik ist hübsch, die Animation jedoch rucklig und langsam. Trotzdem ist "Menace" selbst mit der Tastatursteuerung erstaunlich gut spielbar. Wer einen PC-Joystick besitzt, sollte jedoch bes-

## Microprose Soccer (MS-DOS)

Ein Jahr nach der C 64-Originalversion gibt's jetzt endlich die MS-DOS-Umsetzung von "Microprose Soccer". Hallen- und Rasenfußball für einen oder zwei Spieler beschenken Ihrem PC feine Flanken und scharfe Schüsse. Die Steuerung ist einfach aber effektiv. Mit der Tastatur ist das Programm allerdings nahezu unspielbar. Man sollte schon einen Joystick an

## Baal (MS-DOS)

"Baal" (getestet für den Atari ST in *POWER PLAY* 3/89) ist etwas für Leute, die gerne Karten zeichnen: Ein Roboter läuft in einem unterirdischen Labyrinth herum, und schießt alles vom Bildschirm, was sich bewegt. Die Steuerung über die Tastatur ist jedoch schwierig, so daß allzuoft der entscheidende Schuß im Monster-Zweikampf zu spät kommt. Auch Baal kann nur mit einer EGA-Grafikkarte gespielt werden. *hf*

**POWER-Wertung: 44**

**MS-DOS (Amiga, Atari ST)**  
69 Mark ★ Psyclipse

# ANTI-BUSINESS-PROGRAMME!

## DIE HITS FÜR IHREN COMPUTER

Populus Amiga 69.90 Atari ST 69.90 POPULUS Data Disk AMIGA 29.90 Atari ST 29.90 Trid II AMIGA 69.90 Atari ST 69.90 Zack Mc Krackin C-64 D 49.90 AMIGA 69.90 Atari ST 69.90 Kick Off C-64 D 29.90 AMIGA 59.90 Xenon 2 Megablast AMIGA D 69.90 Atari ST 69.90 Oil C-64 C 29.90 D 39.90 AMIGA 59.90 Atari ST 59.90 Football Manager 2 49.90 PC 69.90 Starray C-64 C 35.90 D 45.90 AMIGA 69.90 Atari ST C 29.90 D 39.90 AMIGA 59.90 Atari ST 59.90 Course o. the Azure Bonds C-64 D 59.90 Rodeo Games C-64 C 29.90 D 39.90 Atari ST 59.90 Hills Far C-64 D 59.90 Battles of Napoleon C-64 D 69.90 C-64 D 59.90 PC 69.90 Panzer Strike C-64 D 59.90 Battletech D 49.90 The Story so far Vol 3 Atari ST 59.90 AMIGA D 59.90 The Story so far Vol 4 C-64 C 39.90 D 49.90 CPC 39.90 D 49.90 Roger Rabbit C-64 D 19.90 RVF Honda Amiga 69.90

Die absoluten Wahnsinnspreise für Ihren Schneller CPC

Tetris C 9.95	D 17.95
Supersprint	D 17.95
Stainless Steel	D 17.95
Shadow's Road	D 17.95
Ping-Pong	D 17.95
Movie	D 17.95
Intern Karate	C 9.95
TT-Racer	C 9.95
Fighter Pilot	C 9.95
Combat Lynx	C 9.95

## SOFORT-BESTELLUNG

PER TELEFON:

09 11/28 82 86

## C-64 SUPERHITS

Rimrunner	D 14.95	Call Games	D 14.95
Cauldron 2	D 14.95	Fish	D 14.95
Troll	D 14.95	Corruption	D 14.95
Jinxter	D 14.95	Roger Rabbit	D 19.90
Morpheus	D 14.95	ULTIMA 3	D 19.90

Je zwei DISKETTEN für Ihren C-64 aus diesem Käschen

Alien Syndrome  
Acy Test Fighter  
Discovery  
Garfield  
Phantom  
Schochan  
Hermes & Gods Heros  
Space Warior & Nervew  
Rand 2000  
Super Sprint (HIT)  
Ninja Hamster  
Power Struggle  
Dark Quest & Zip  
BC 3 Quest & Zip  
Woman  
Zig Zag  
Star Trek 64  
Space Warior  
Levi Boye  
Solo Flight  
Madness  
Nuclear Embargo  
Fight Night & Ozmon  
Thundercross  
Andy Capp  
Timefighter  
I Alien  
Vengeance  
Mission Elevator

nur 29.90

WIR LIEFERN  
AUSSCHLIESSLICH  
ORIGINAL-PROGRAMME  
DER HERSTELLER  
ZU NIEDRIGEN PREISEN!

Der Flight-Simulator-Action Hit für C-64-RED ARROWS  
Spitzenprogramm zu einem heißen Preis: 9,90

WIR HABEN IHN...  
Commodore Music Maker 123  
Für jeden Musiker mit einem 128er geeigneter. Richtige Klaviatur-Auflage mit Synthesizer. Natürlich mit Diskette und ausführlicher Anleitung. Endlich können Sie wie auf einem richtigen Synthesizer spielen.  
Unvergleichlicher Preis bei uns nur DM 29.90

COMMODORE MUSIC MAKER  
Music Keyboard für den C 64 (sorry nur -alte- 64er) mit Music-Software auf Cassette, Synthesizer-Effekte einstellbar: Sequencer, Poly-Play u. v. m. natürlich mit user-Guide & Songbook  
bei uns jetzt nur DM 19.90

COMMODORE SOUND-STUDIO  
Diese Super-Software auf Cassette macht aus Ihrem 64er einen programmierbaren Synthesizer oder ein 3 Track- oder 6 Track-Sound-Studio: natürlich mit On-Screen-Controls, 60 fertigen Sounds und alles MIDI-kompatibel!!!  
Und das Ganze für läppische DM 14.90

## BESTELLUNG + INFO ANFORDERUNG

☐ Hiermit bestelle ich für den Computer nachstehende Programme per ☐ Nachnahme (+ Kosten 5,90)

☐ Ich möchte ein kostenloses Gesamtinfo über Software für meinen Computer

Bitte Anschrift nicht vergessen

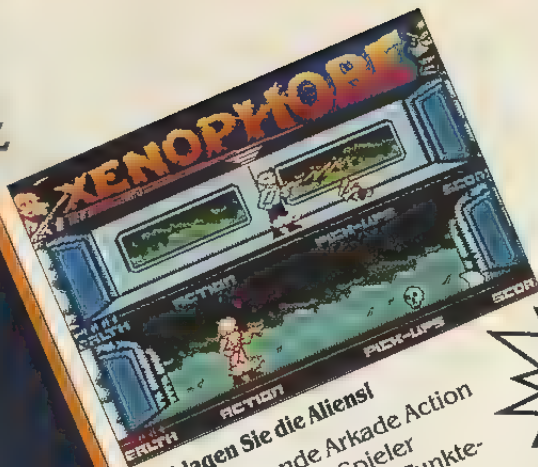
Unterschrift

T.S. Datensysteme · Denisstraße 45 · 8500 Nürnberg 80

# T.S. Datensysteme

DENISSTRASSE 45 · 8500 NÜRNBERG 80 · TELEFON 09 11/28 82 86

# Micro Style

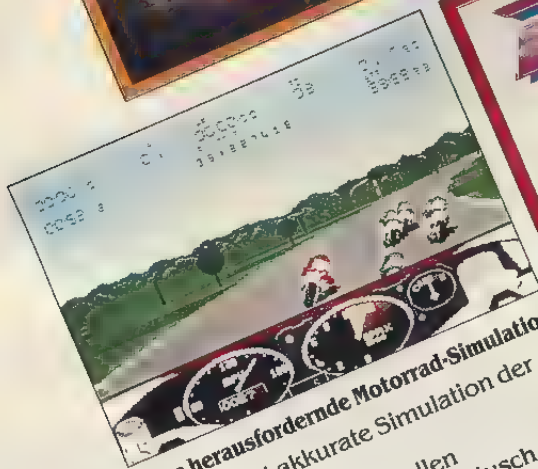


**Schlagen Sie die Aliens!**

- Aufregende Arcade Action Für 1 oder 2 Spieler
- Ausgezeichnetes Punkte-Bewertungssystem
- Separate Joystick Kontrolle erhältlich
- Superbe 'Sound'-Effekte

Ab sofort von MicroStyle für die Formate C 64 (Kassette und Diskette), Amiga und Atari St (Diskette) erhältlich.

Rushware  
- Hotline für alle  
MICROPROSE - Titel:  
02101/637575  
15.00 - 19.00 Uhr.  
Montags +  
Donnerstags



**Eine herausfordernde Motorrad-Simulation**

- Äußerst akkurate Simulation der Honda R.V.F.
- Realistische Kontrollen
- Digitalisiertes Motorgeräusch
- Verschiedene Schwierigkeitsgrade
- Berühmte Rennstrecken
- Championship Punkte System

Ab sofort von MicroStyle für den Atari ST und Commodore Amiga erhältlich - in Kürze auch für IBM und Compatible.



**Roonstraße 5 6503 Mainz-Kastel Tel: 06134/22235**

Vertrieb Rushware MicrohandelsGes mbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst, Tel. 02101/607-0  
Vertrieb Österreich: Karasoft, Darius • Schweiz: Thali AG

Probleme? Rushware-Hotline  
für alle MicroProse-Titel:  
02101/637575  
Mo. - Do. 15.00 - 19.00 Uhr

Ab sofort für  
den Commodore  
Amiga  
erhältlich



# World Cup Soccer

Sega Mega Drive  
129 Mark (Modul) ★ Sega

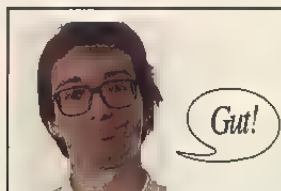
GRAFIK: 68	Sound: 68	Schwierigkeit: einstellbar
POWER-Wertung: 76		
Bälle hoch und Flanken rein, tret' nicht auf mein Wadenbein		

Auf geht's zur Fußball-Weltmeisterschaft! Bis das Spektakel um das runde Leder 1990 in Italien angepiffen wird, vergehen noch ein paar Monate. Doch wer ein Mega-Drive-Videospiel und das neue Modul "World Cup Soccer" hat, kann schon jetzt um die WM-Trophäe kicken. 24 unterschiedlich starke Mannschaften nehmen am Videospiel-Turnier teil.

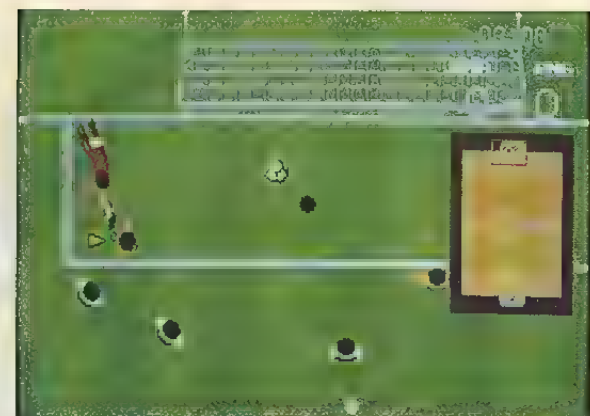
Das Mega-Drive-Joypad hat gleich drei Feuerknöpfe, die alle genutzt werden. Mit Knopf 1 grätscht man dem Gegner in die Beine. Ist Euer Spieler im Ballbesitz, wird scharf geschossen. Feuerknopf 2 löst hoch gelupfte Flankenbälle aus. Nummer 3 dient zum ge-

mütlichen Passen. Das in alle Richtungen scrollende Spielfeld wird von oben gezeigt.

Der Spiel-Modus entspricht dem der richtigen WM: Zunächst werden in sechs Vierer-



Das Herumfummeln mit drei Feuerknöpfen ist etwas gewöhnungsbedürftig, sorgt aber bald für Spaß. Auf's Passen hätte man getrost verzichten können, dafür



An diesen strammen Schuß kommt der Torwart nicht mehr ran

hätte ich mir lieber einen Feuerknopf für Fouls gewünscht. Schöne Kombinationen mit Flankenbällen und Direktabnahmen (inklusive Fallrückziehern) trösten über dieses Manko hinweg.

Eins stört mich an dem Modul: Es wirkt streckenweise eher wie ein Actionspiel als eine Sport-Simulation. Der Schwerpunkt liegt beim schnellen Reagieren. Das wurde aber so gut umgesetzt, daß man immer wieder gerne ein Spielchen wagt.

gruppen die besten 16 der 24 Teams ermittelt. Danach geht's im KO-System weiter, bis schließlich im Endspiel der Weltmeister ermittelt wird. In der Vorrunde kann es Unentschieden geben, aber nicht im KO-Modus. Liegt nach Ende der Spielzeit keine Mannschaft in Führung, entscheidet ein grafisch spektakuläres Elfmeter-Schießen über den Match-Winner. Der Schütze kann sich hier eine von neun Richtungen aussuchen. *hl*

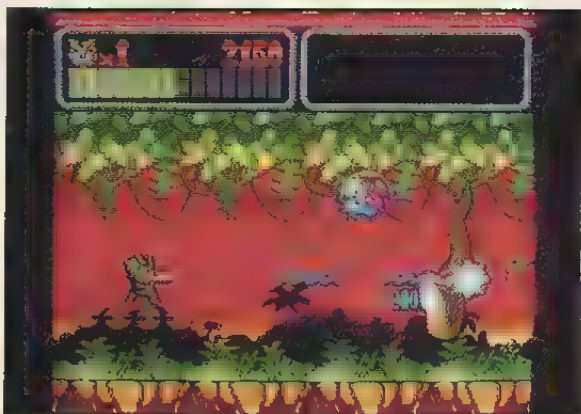
# Wonderboy in Monster Lair

PC-Engine  
139 Mark (CD-ROM) ★ Hudson Soft

GRAFIK: 77	Sound: 80	Schwierigkeit: schwer
POWER-Wertung: 77		
Niedliches CD-Actionspiel mit Rockmusik, die richtig fetzt		

Der Wunderknaube ist wieder unterwegs. Nach seinen Abenteuern im Urwald (bei "Wonderboy") und im Monsterland ("Wonderboy in Monsterland"), bricht der kleine Junge mit den knallgelben Haaren auf zu neuen Forschungsreisen. Diesmal hat er seine Schwester dabei, so daß beide zusammen die Abenteuer in "Wonderboy in Monster Lair" bestehen können.

Wonderboy reist durch 16 Levels und fegt alles an Monstern vom Bildschirm, bis das Schwert glüht. Im Gegensatz zum ersten Teil kann Wonderboy von Anbeginn des Spiels an schießen. Erlegt er besonders viele Monster, kann er sei-



Bunte Ballerei mit Wonderboy III



Nachdem die ersten Wonderboy-Spiele eher Action-Adventures waren, ist "Monster Lair" ein reines Ballerspiel. Besonders gut hat mir die Grafik gefallen, die im Gegensatz zu anderen Spielen dieses Genres nicht gru-

selig ist, sondern an Disney-Zeichenrickfilme erinnert. Da fliegen rosa Papageien durch die Luft und niedliche kleinen Elefanten besucken einen mit Wasserbällen. Die Steuerung von Wonderboy ist hervorragend und die ersten Levels machen richtig Appetit zum Weiterspielen. Die Musik von der CD ist ebenfalls klasse. Außerdem werden die High Scores in einem separaten RAM im CD-Player gespeichert. "Wonderboy III: Monster Lair" ist die erste CD für die PC-Engine, die ihr Geld wert ist.

ne Waffe aufrüsten. Da gibt es Bohrgeschosse, kreisende Sägezähne, Schüsse, die gleichzeitig nach vorne und hinten losgehen sowie einen auffällenden Schuß, der auf breiter Front die Monster erledigt. Zwischendurch müssen immer wieder Früchte aufgesammelt werden, damit Wonderboy nicht verhungert. Am Ende jeden Levels wartet ein Schlußmonster, das mit vielen Treffern beseitigt werden muß.

Das Spiel ist momentan leider nur auf CD für die PC-Engine erhältlich. Eine spezielle Modul-Version, für die man kein CD-ROM-Laufwerk benötigt, soll aber demnächst erscheinen. *hf*

# FIGHTER

## Bombastisch!

Activision präsentiert voller Stolz sein erstes Flugsimulationsprogramm. BOMBER beschränkt sich nicht auf die Simulation eines Flugzeugtyps, sondern bietet deren 71. Und nicht nur einen gegnerischen Flugzeugtyp, sondern ebenfalls 71. Spezielle Features, wie Betanken in der Luft, Teilnahme an der ultimativen strategischen Luftübung zum Erreichen der Curtis-May-Trophäe (natürlich nur bei absoluter Beherrschung der jeweiligen Maschine) bringen dem Benutzer nicht-enden-wollende Herausforderungen und Simulationsspaß. BOMBER beginnt da, wo andere Flugsimulationen aufhören! Natürlich für C-64 Cass./Disk, CPC Cass./Disk, Atari ST, Amiga und MS-DOS.

# BOMBER



C64



AMIGA



PCVGA

**ACTIVISION**  
SIMULATION SOFTWARE

© Computer Game Vektor Grafix 1989



# DIE STADT DER LÖWEN

## ORDER THE FINAL SINGAPORE SLING

軍

**Arvola Soft**

## Das Programm



Software 2000

# Bloody Wolf

PC-Engine  
119 Mark (Modul) ★ Data East

Grafik: 73	Sound: 70	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 72		
Söldnerkampf Marke "Beinhart": Pulverdampf und Bleigewitter		

**S**nake und Eagle sind zwei hartgesottene Burschen. Von Beruf sind die beiden Söldner, deren einziger Bildschirmzweck darin besteht, arme Geiseln zu befreien. Der Spieler darf am Anfang von "Bloody Wolf" seinen Lieblings-Muskelprotz aussuchen, mit dem er sich dann durch ein gutes Dutzend Levels schießt. Eine ominöse, "feindliche" Macht möchte ihre Gefangenen möglichst behalten und schickt eine ganze Armee los, um den Befreier aufzuhalten. Pausenlos wird unser Rambo-Verschnitt von Soldaten, Motorradfahrern und Fallschirmspringern angegriffen. Meist reicht ein gezielter Feuerstoß

aus dem MG oder eine gut platzierte Handgranate, um die Feinde stillet vom Bildschirm zu verbannen. Ab und zu dürfen auch herrenlos am Wegesrand stehende Kisten aufgebrochen werden, in denen sich feine Extras befinden: extra dicke Munition fürs MG, Sprenghandgranaten, Flammenwerfer oder zusätzliche Lebensenergie. In der Mitte und am Ende jedes Levels steht dann der mächtigste Gegner. Wenn die Lebensenergie bei Null ankommt, verliert ihr das einzige Bildschirmleben, könnt aber Dank einer "Continue"-Funktion fünfmal im gleichen Level weiterbalieren.

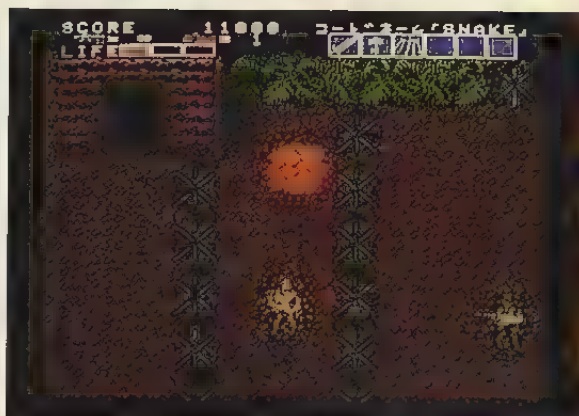
mh



Gut!

Ich frage mich immer wieder wie die Japaner es schaffen, so viel Spiel, Musik und Grafik auf ein dermaßen kleines Modul zu

quetschen. Bei dem Actionspiel Bloody Wolf ist die Grafik gut und detailreich, wird aber leider etwas langsamer, wenn viele Sprites auf dem Schirm sind. Der Sound ist absolut hörbar, die Extrawaffen sind spitze und der Schwierigkeitsgrad ist nicht zu hoch. Kurzum: Das Programm spielt sich sehr gut. Ich bin es aber leid, auf dem Bildschirm möglichst lebensecht dargestellte Menschen umzunieten.



Überraschungsbesuch bei den bösen Geiselnehmern

## NEC-PC ENGINE

PC-ENGINE inkl. Kabel, Netzteil, 1 Spiel, Multiversion 529,-; NTSC 429,-; PAL 489,-; RGB 449,-; CD-ROM PC-Engine RGB/PAL 898,- DM

109,00 DM

Tiger Pilot  
Cyber Cross  
Fintel Lap Twin  
Gun Hed  
Heros legend  
Legendary Axe  
Ninja Warrior  
Out Live  
Prof. Wrestling  
Rock On  
Shada  
Side Arms  
Wars Of The  
Death  
Yaksa

79,00 DM

P-47 Airforce  
Alien Pinball  
Golf  
Overhauled Man  
Pacland  
Pow. League  
Baseball  
R-Type II  
Son Son II  
Winning Shot  
World Court  
Tennis  
World Stadium

79,00 DM

Dragon Spirit  
Space Harrier  
Galaga '88  
Fantasy Zone  
Miss Momo  
R-Type I

89,00 DM

Chan & Chan  
Deep Blue  
F-1 Pilot  
Hony Sky

114,00 DM

Bloody Wolf  
Breek in  
Dungeon  
Explorer  
F-1 Dream  
Naxat Open  
Nectaris  
Ordyn  
Pow League  
Bas. II  
Pure Story  
Sweet Meeting  
Knightrider  
Special  
Jack Nicklaus  
Golf  
Super Airpetrol  
Bullfight  
Digital Champ

### PC ENGINE NEWS

Image  
Fight Neutopia-M  
Heli-Darius  
Outrun-  
Altered Beast-  
Double  
Dungeon-Robokit  
Atomic Robo Kid

89,00 DM

Energy (ESP)  
Moto Roder  
Shanghai  
Victory Run  
Vigilante Wataru



Nintendo Game Boy inkl. Spiel 349,- DM  
Alleyway - Tennis - Tetris -  
Super Mario Land je 79,-

SEGA MEGA DRIVE inkl. Kabel u. Netzteil  
Multiversion 530,- DM; PAL 99,- DM; RGB 519,- DM  
Alex Kidd-Altered Beast-Ghost & Ghouls-Ken North-  
Military Commander-Out Run - Rambo III-Super  
Parck On Cycle - Space Harrier II - Super hang on-  
Thunderblade - Thunderforce II - Thunder Bird -  
World Cup Soccer u.v.m. je 129,- DM

Lieferung auch ins Ausland.

Auch heiße Preise für Amiga - Atari ST - IBM  
Komplette aktuelle Preisliste anfordern.

## RAINBOW Soft - der Videospiele Versand

G. Schoenaich, Oberföhringer Straße 272, 8000 München 81, Telefon 089/9579312

Lieferung per Nachnahme (+ 6,50 DM), Vorkasse, Kreditkarte, VISA, EuroCARD, American Express, Diners Club



# Cloud Master

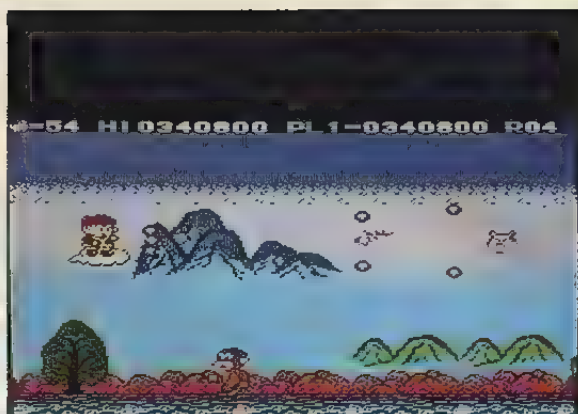
Sega Master System  
89 Mark (Zwei-Mega-Cartridge) ★ Sega

Grafik: 67	Sound: 58	Schwierigkeit: schwer							
POWER-Wertung: 46									
...Die weiteren Aussichten für den Spielwitz: heiter bis wolkig									

**B**ei "Cloud Master" wird alles abgeschossen, was sich bewegt. Die Hauptperson ist der im alten China lebende Prophet Michael Chen, dessen größter Wunsch es ist, den Titel des Cloud Masters zu erhalten, zu deutsch "Meister der Wolken". Das wird er jedoch nur, wenn er viel mit seiner fliegenden Wolke herumfliegt. Und daran hindern ihn natürlich böse Mächte.

Das Spielfeld scrollt wie auch bei anderen Vertretern des Ballerspiel-Genres von rechts nach links. Michael fliegt auf seiner Wolke durch die Lüfte und harret der Dinge, die da kommen mögen. Und es kommt eine ganze Menge: gefüllte Suppentassen, Schweine- und Tigerköpfe zwischen ihm entgegen; vom Boden aus wird er von Affen, Schildkröten und Schweinchen mit Kanonen angegriffen. Alles ballert, was das Zeug hergibt. Michael wiederum kann sich ebenfalls durch Schießen verteidigen. Dabei erhält er gelegentlich Extras, die seine Geschwindigkeit und seine Schußkraft erhöhen. Nach jeweils einem Drittel eines Levels wartet ein gefährlicherer Obergegner auf ihn. Erledigt er diesen, darf sich Michael eine besonders gute Zusatzwaffe aus einer Schatzkammer aussuchen. Insgesamt dürfen fünf Levels durchkämpft werden, in denen es 18 Typen von Extrawaffen zu ergattern gibt. *hf*

ne- und Tigerköpfe zwischen ihm entgegen; vom Boden aus wird er von Affen, Schildkröten und Schweinchen mit Kanonen angegriffen. Alles ballert, was das Zeug hergibt. Michael wiederum kann sich ebenfalls durch Schießen verteidigen. Dabei erhält er gelegentlich Extras, die seine Geschwindigkeit und seine Schußkraft erhöhen. Nach jeweils einem Drittel eines Levels wartet ein gefährlicherer Obergegner auf ihn. Erledigt er diesen, darf sich Michael eine besonders gute Zusatzwaffe aus einer Schatzkammer aussuchen. Insgesamt dürfen fünf Levels durchkämpft werden, in denen es 18 Typen von Extrawaffen zu ergattern gibt. *hf*



Heiter bis wolkig: der Cloud Master mit dem Wolken-Blaster



Geht so

Einerseits sind alle Spielelemente von "Cloud Master" in dieser oder jener Form schon mal in anderen Spielen vorgekommen. Auf der anderen Seite wird

das Sega Master System nun nicht gerade mit neuen Ballerspielen überschüttet. Freunde des Genres finden sicher Gefallen an dem Spiel; schließlich will man halt wissen, was denn im nächsten Level kommt. Im Vergleich zu ähnlichen Sega-Spielen wie "Phantasy Zone II" und "Power Strike" schneidet Michael mit seiner Turbo-Wolke jedoch schlechter ab. Für mich ist Cloud Master ein Mittelmaß-Modul, das man nicht unbedingt haben muß.

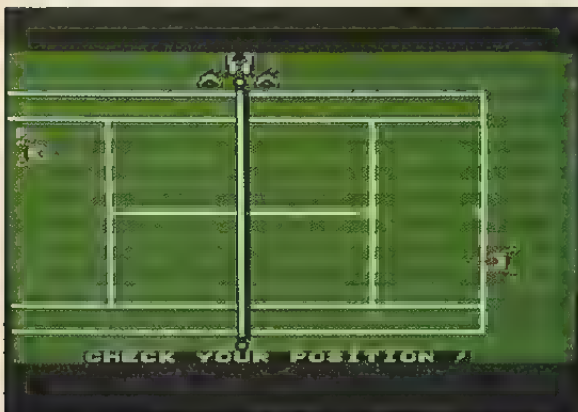
# Tennis Ace

Sega Master System  
89 Mark (Zwei-Mega-Cartridge) ★ Sega

Grafik: 29	Sound: 36	Schwierigkeit: leicht				
POWER-Wertung: 31				.		
Sport zum Abgewöhnen, unterhaltsam wie ein Doppelfehler						

**D**ie Nächte werden länger, die Tage kühler, und wer jetzt noch fröstelnd auf dem Tennisplatz steht, wird

womöglich leise vom Schnee eingerieselt. Was liegt da näher als winterliches Trocken-training mit dem Joypad?



Asche spritzt und Bälle fliegen, im Tie-Break will ich endlich siegen

Pralle 2 MBit füllt Segas neue Sport-Simulation "Tennis Ace". Ein oder zwei Spieler dürfen gleichzeitig antreten. Im Zwei-Spieler-Modus findet ein Match wahlweise im Team als Doppel oder als Einzel statt. Am Anfang dürft Ihr Euch eine von 16 Spielfiguren aussuchen, die bestimmte Stärken in den Kategorien "Tempo", "Kraft" und "Geschick" hat. Mit diesem Tennis-Profi tretet Ihr dann bei sechs internationalen Turnieren an.

Das Spielfeld wird ähnlich wie bei "Passing Shot" von

oben gezeigt, scrollt aber nicht von oben nach unten, sondern von links nach rechts. Vor einem Ballwechsel könnt Ihr Euren Spieler genau an der Grundlinie positionieren. Danach bekommt man den aufschlagenden Spieler im Großformat zu sehen. Der Rest des Ballwechsels wird wieder aus der Vogelperspektive gezeigt. Feuerknopf 1 sorgt für normale Returns, das Betätigen des zweiten Knopfs bewirkt einen Lob. Hält man beide Feuerknöpfe gleichzeitig gedrückt, wird ein Stoppball gespielt. *hl*



Na ja...

nicht. Ein weiterer zeitraubender Grafik-Schnickschnack ist die Darstellung des Aufschlags. Hat man einen Ballwechsel hinter sich, klatschen die Zuschauer schließlich noch ein Weilchen, bevor gemächlich das Ergebnis eingeblendet wird.

Wenn Tennis auch in Wirklichkeit so langweilig wäre wie dieses Schlummer-Modul, würde es kein Gebalge der TV-Sender um die Übertragungsrechte geben. Bei Tennis Ace habe ich das üble Gefühl, mehr Däumchen zu drehen als zu spielen. Das relativ unwesentliche Positionieren des Spielers an der Grundlinie dauert mehrere Sekunden — egal, ob ich die ganze Zeit benötige oder

man nicht abkürzen kann, einen ganzen Satz lang ertragen muß, hängt das Racket gerne an den Nagel. Steuerung und Spielprinzip bieten nur tristes Mittelmaß und können nichts rausreißen. Allenfalls geduldigste Naturen werden mehrere Matches durchstehen, ohne einzudösen. Ich mag Sportspiele eigentlich gerne, aber Tennis Ace ist viel zu öde.

Rushware  
- Hotline für alle  
MICROPROSE - Titel:  
02101/637575  
Montags + Donnerstags  
15.00 - 19.00 Uhr

Based on the best selling book *Red Storm Rising* by  
Tom Clancy, Larry Bond co-author Copyright 1986 by Jack Rye  
Enterprises Ltd and Larry Bond All rights reserved

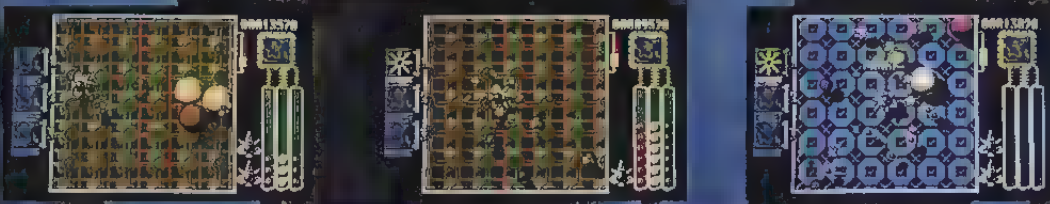
# MICRO PROSE

**Roonstraße 5, 6503 Mainz-Kastel. Tel: 06134/22235**



Rushware  
 - Hotline für alle  
 MICROPROSE - Titel:  
 02101/637575  
 Montags + Donnerstags  
 15.00 - 19.00 Uhr

# QUARTZ



Quartz - ein aufregendes, in 8 Richtungen schießendes shoot 'em up mit farbenprächtiger Grafik.  
 Die Action findet innerhalb eines Kristalls statt. Mit Ihrem Kristallschiff fliegen Sie durch Wolken von Atom-Teilchen, die bei Beschuß in Quarks zerfallen.  
 Ihre Aufgabe ist es, so viele Atome wie möglich zu zerschneiden und die Quarks einzusammeln. Je mehr Quarks desto besser, mit diesen können Sie nämlich Ihre Waffenausrüstung erweitern, bzw. verbessern und so Krisensituationen eher meistern. Insgesamt stehen Ihnen 11 verschiedene Waffen zur Verfügung - darunter ein Flammenwerfer und eine 8läufige Bordkanone - damit kommt ganz bestimmt keine Langeweile auf.  
 Quartz - ein schnelles Action Spiel mit lebhaften Grafiken und aufregendem Spielverlauf - der neueste Ballerhit von Firebird!



Roonstraße 5, 6503, Mainz-Kastel, Tel: 06134/22235

Vertrieb: Rushware Microhandelsges. mbH, Fuchsweg 128-132, 4044, Kärst. Tel.: 02101/607-0. Vertrieb Österreich: Karosoft, Darius, Schweiz: Thal AG

# Skate or die

Nintendo Entertainment System  
99 Mark (Modul) ★ Ultra/Konami

Grafik: 70 Sound: 73 Schwierigkeit: mittel

POWER-Wertung: 67

Bretter, die die Welt bedeuten

**L**ust auf eine Runde Skateboard-Fahren? Bei fünf Skateboard-Sportarten bietet "Skate or die" genug Möglichkeiten, sich auszutoben.

Bevor man beginnt, sollte man sich beim örtlichen Aufsichts-Skateboard-Punker melden. Nachdem Ihr bei ihm Euren Namen eingetragen habt,

Hindernissen, und der Skateboard-Kampf ist das reinste Actionspiel. Daß das Spiel gut ausgeführt ist, und eine Menge Spaß bringt, ist bei Konami eigentlich vorprogrammiert. Trotzdem motiviert mich "Skate or die" nicht sonderlich zum längeren Spielen. Man erhält nämlich keinen Ansporn in Form von verschiedenen Gegnern (sieht man mal von der Disziplin "Kampf-Skateboarden" ab). Wenn man mit einem Freund zu zweit spielt, sieht das anders aus, aber so ist das Modul nur bedingt zu empfehlen.



Geht so

Sportspiele sind ja immer so eine Sache. Da rüttelt man am Joystick, frenetisch wird der Feuerknopf bearbeitet und auf dem Bildschirm rackert sich ein Sprite ab. Nicht so bei "Skate or die": Die Rennspiel-Sequenzen gleichen einem Autorennspiel mit



Rassige Duelle auf rollenden Brettern

könnt Ihr Euch eine Disziplin aussuchen. Da gibt's z.B. das Kunst-Skateboarden, bei dem man auf einer Rampe alle möglichen Kunststücke mit seinem Brett vorführen muß. Auf der gleichen Rampe kann man in einer anderen Disziplin Hochsprünge wagen. Die Zuschauer vergeben für mehr oder weniger gelungene Versuche Punkte.

In zwei anderen Disziplinen geht's um Skateboard-Rennen. Die eine Strecke führt

quer durch die Landschaft und ist mit fiesen Kurven, Absperungen und Sackgassen gespickt. Je schneller man hier durchkommt, desto mehr Punkte gibt's. Bei der anderen Strecke saust Ihr durch die Hinterhöfe der Stadt, ständig bedrängt von einem Skateboard-Rowdy. Auch hier spielt man um Zeit und damit Punkte.

Die letzte Disziplin ist nur etwas für ganz Verwegene. Es gibt schließlich ein Ziel: den Gegner vom Brett holen. hf

# Wrestlemania

Nintendo Entertainment System  
99 Mark (Modul) ★ Acclaim

Grafik: 54 Sound: 68 Schwierigkeit: mittel

POWER-Wertung: 56

Rauhe Ringer-Raufereien: Komm' in meinen Schwitzkasten...

**R**ohes Gewalt, gepaart mit Show-Mätzchen: Wenn beim Profi-Catchen "Andre the Giant" und "Honky Tonk Man" aufeinander losgehen, bebt der Ring. Bei "Wrestlemania" schlüpft Ihr in die Haut der Ringkampf-Größen Amerikas. Die Regeln sind ein-

fach: Der Gegner soll mit allen möglichen Schlag-Techniken geschwächt werden (so daß das Publikum möglichst viel Spaß dabei hat), um ihn schließlich drei Sekunden lang betont liebevoll zu Boden zu drücken und damit den Kampf zu gewinnen.



Geht so

Weiß der Teufel, was die Amerikaner an sich balgenden Fleischmassen so toll finden. Jedenfalls gibt's jetzt fürs Nintendo neben "Pro Wrestling" ein weiteres Ringkampf-Spiel. "Wrestlema-

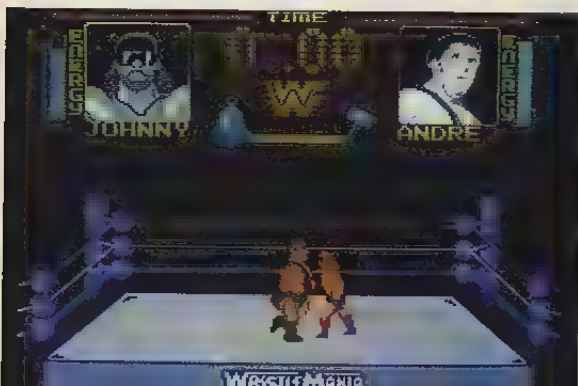
nia" fällt im Vergleich zum Vorgänger stark ab. Die Kämpfersprites sehen nicht furchterregend, sondern eher niedlich und knuddelig aus. Außerdem beherrschen die Ringer wesentlich weniger Kampftechniken und Schläge als bei Pro Wrestling und die Tritt- und Schlag-Arten sind schwerer zu steuern. Dafür sind die Musik und überhaupt das ganze Drumherum bei Wrestlemania schön geraten. Spieltechnisch geht dem Modul aber recht schnell die Luft aus.

Zur Auswahl stehen solch furchterregende Wrestler wie "Randy Macho Man Savage" der grundsätzlich nur mit superdunkler Sonnenbrille in den Ring steigt, "Bam Bam Bigelow" der ungefähr die Schlagkraft eines Kirchglocken-Schlegels hat (und auch so aussieht) oder "Hulk Hogan", der schon im Film "Rocky III" seine Muskeln spielen ließ. Jeder Kämpfer hat eigene Kampftechniken, die es geschickt einzusetzen gilt, um die computergesteuerten Gegner zu schlagen.

Diese haben natürlich ebenfalls keinen anderen Wunsch, als einen auf den Boden zu nageln. Die Kondition der Kämpfer wird mit einem Balken angezeigt. Ist dieser aufgebraucht, läßt sich der Gegner leicht zu Boden drücken.

Zwei Spielmodi stehen zur Auswahl. Zum einen kann man einzeln gegen einen der sechs zur Verfügung stehenden Wrestler kämpfen. Zum anderen gibt's einen Turnier-Modus, in dem der Reihe nach alle Catcher besiegt werden müssen. Als Lohn winkt der begehrte goldene "WWF Championship Belt". Bis zu sechs Spieler können gegeneinander antreten. hf

◀ Furchterregende  
Fleischberge in fetzigem Fummel

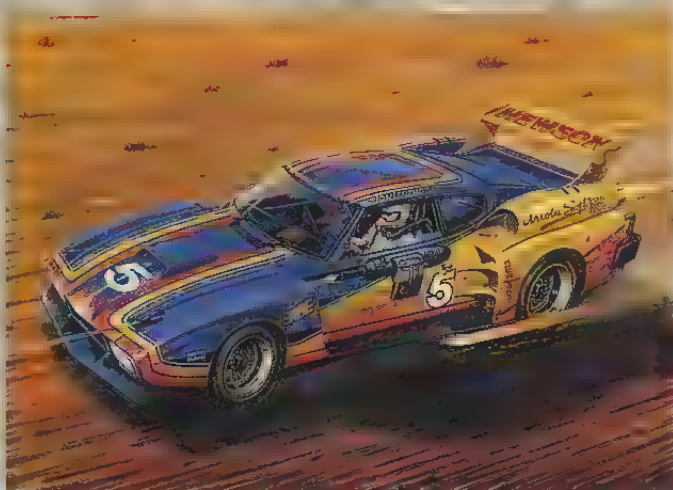




## Die Hewson Attacke – Neues von den Action Profis

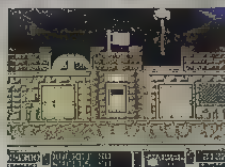
### 5TH GEAR

Die erste illegale Autoren-Simulation für ST und Amiga, bei dem alle Mittel recht sind, die zum Sieg verhelfen. Rasante Action, hervorragende 16-Bit-Grafik machen die neue Simulation von Hewson zum Leckerbissen. Wer gewinnt kassiert 'ne ganze Menge Kohle und vielleicht sogar ein neues Auto.



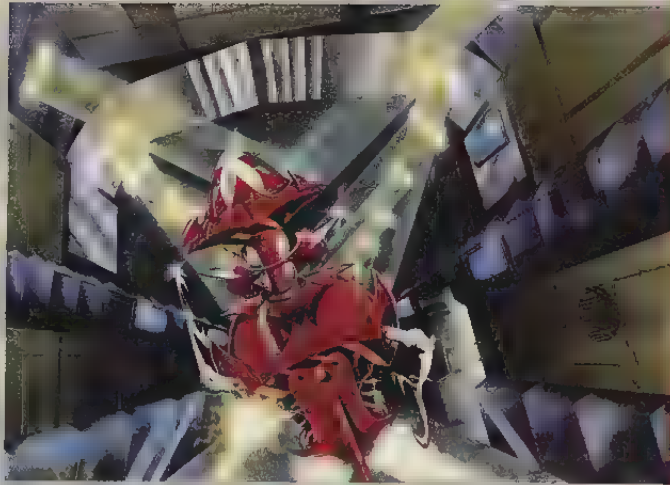
### BATTLE VALLEY

Wer wagt gewinnt! Mit diesem Motto sollte jeder bei BATTLE VALLEY für Amiga einsteigen. Knallharte Aufgaben sind zu bewältigen, um die westliche Welt vor rücksichtslosen Terroristen zu befreien. 2 Raketen müssen gefunden und entschärft werden. Unterhaltung für Draufgänger – natürlich von Hewson.



## SLAYER

Ein astreines Shoot 'em up-Spiel von den Action-Spezialisten. SLAYER bringt nicht nur den Joystick ins Schwitzen. Die feindlichen Mutterschiffe am Ende eines jeden Levels sind eine Herausforderung. Neu für Amiga und Atari ST.



## STEEL

Roboter haben das Raumschiff STEEL gekapert und sämtliche Systeme außer Gefecht gesetzt. Ihre Aufgabe: Finden Sie STEEL und bringen Sie es dem rechtmäßigen Besitzer wieder funktionstüchtig zurück. Eine heikle Angelegenheit für Joystickartisten mit Mumm und einem Amiga oder Atari ST.



Amiga Soft



# Ghostbusters

Sega Master System  
89 Mark (Mega Cartridge) ★ Sega

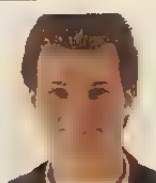
Grafik: 59	Sound: 63	Schwierigkeit: leicht				
POWER-Wertung: 60						
Aufgemotzte Videospiel-Version der angestaubten Geisterjagd						

Überall, wo Geister ihr Unwesen treiben, sind die "Ghostbusters" gefragt, eine dreiköpfige Geisterjäger-Crew. Bevor sie ihre Arbeit beginnen kann, braucht sie eine Ausrüstung — und die ist nicht billig. Die Bank gewährt den wackeren Kämpfern zum Glück 10000 Dollar Kredit. Davon wollen ein Transportfahrzeug, Geisterkäfige, Fangwerkzeuge, Lockmittel und vieles mehr gekauft werden, eben all das, was man fürs Geisterjagen benötigt. Nach diesem Einkaufsbummel geht der Action-Teil los. Auf einem Stadtplan werden all die Gebäude markiert, die von den Geistern befallen wurden. Mit dem Fahrzeug geht's durch die Straßen, wo-

bei hier und da schon mal im Vorbeifahren ein Geist eingefangen wird. Am Ort des Geschehens muß die Geisterschar mit viel List und Tücke in eine Falle bugsliert werden.

Im zentralen Bankgebäude der Stadt versuchen die Geister einen Zugang zur Unterwelt zu öffnen. Ins Bankgebäude gelangen die Jäger aber erst, wenn sie den 10000-Dollar-Kredit wieder zurückzahlen können. Endlich drin, müssen die Ghostbusters sich dann durchs Treppenhaus nach oben ins Dachgeschoß kämpfen. Zum Schluß bekommt man eine Kontonummer, mit der man beim nächsten Spiel mit dem alten Kontostand weitermachen kann.

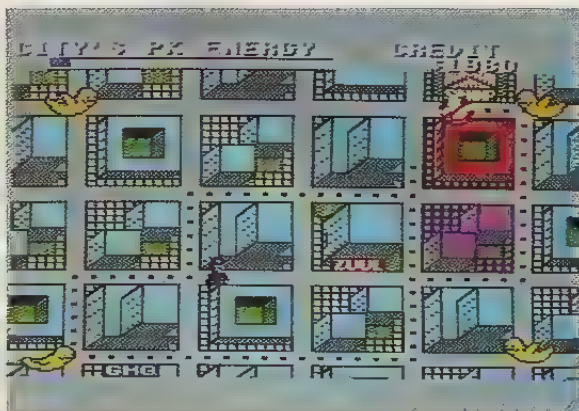
hf



Gut!

Dreizehn, die den Film nicht gesehen haben, sollten das Modul mit Vorsicht genießen. Es ist nämlich nicht jedermanns Sache, ein klobiges Auto durch eine lieblos gezeichnete Stadt zu fahren

und zwischendurch kleine flimmernde Geister-Farbkleckse einzufangen. Den Spielspaß macht allerdings weniger der Action-Teil aus, sondern vielmehr die Strategie-Elemente. Wie komme ich am schnellsten zum befallenen Haus und hab' ich dann überhaupt noch freie Geisterkäfige? Dazu kommt die Ohrwurm-Musik des Films von Ray Parker jr. Mir als Ghostbusters-Fan bringt's Spaß; andere sollten das betagte Modul erst mal anspielen.



Die Geister-Kammerjäger sind wieder unterwegs

## Plotting

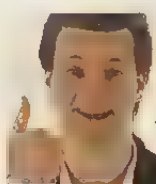
Grafik: 35	Sound: 12	Schwierigkeit: <b>schwer</b>								
POWER-Wertung: 78										
Hektisches Denkspiel: schön schwierig und spannend-spaßig										

"Plotting" heißt das neueste Meisterwerk der japanischen Automatenfirma Taito. Bei diesem Spiel muß man innerhalb einer vorgegebenen Zeit einen Stapel von quadratischen Bauklötzen, die allesamt mit Symbolen versehen sind, abbauen.

Abgebaut wird folgendermaßen: Vom linken Bildrand aus schießt man Würfel auf den Klotzstapel. Auch dieser "Schußwürfel" trägt ein Symbol. Mit ihm muß ein Klotz mit dem gleichen Symbol getroffen werden, denn dann werden die beiden Klötze zu einem Klotz zusammengeschweißt. Durch den Schwung löst sich der dahinterliegende Würfel aus dem Stapel und fliegt zum linken Rand. Ab hier wiederholt sich die Prozedur. Trifft man einmal nicht das passende Symbol, kehrt der abgefeu-

erte Klotz zum linken Rand zurück.

Besonders wichtig ist, daß man immer einen Klotz zurück bekommt, der auch ein pas-



Super!

klings schon etwas kompliziert, die Beschreibung von "Plotting". Am Anfang ist es auch nicht ganz leicht, dem Spielfluß zu folgen. Nach ein bis zwei Spielen hat man jedoch den Bogen

raus und dann packt einen das Plotting-Fieber. Das Spiel hat was von dem Computerspiel "Shanghai", nur das bei Plotting im Gegensatz zu Shanghai alle Steine sichtbar sind. Man muß immer ein bißchen voraus denken, um den Stapel abzuräumen. Zudem hat man nicht unbegrenzt Zeit. Innerhalb von etwa drei Minuten müssen die ersten 20 bis 30 Steine abgeräumt sein. Ein origineller Automat, in den man gerne ein paar Markstücke steckt.



Klötze kicken am Automat: paßt er oder paßt er nicht?

sendes Gegenstück im Haufen hat. Sonst wird er gegen einen Universal-Klotz mit rotem Blitz-Symbol ausgetauscht, der sich mit jedem Klotz im Stapel zusammenschweißen läßt. Insgesamt stehen drei Universal-Klötze zur Verfügung, und sind diese verbraucht, ist das Spiel vorbei. In späteren Levels wird der abzuräumende Haufen größer, und in den Flugbahnen der Schußwürfel tauchen Hindernisse auf. An diesen Hindernissen prallt der Klotz nach unten ab. Ein Pfeil deutet dann von oben auf die Stelle, die vom Klotz getroffen wird. In hohen Levels müssen so wahre Klotz-Burgen abgebaut werden.

hf



# SIM CITY



**Sim City ist Macht!** Sie lenken Schicksale bekannter Weltstädte, sind Planer und Politiker Ihrer Idealstadt, die rundherum lebt - durch dynamische Echtzeit-Simulation! Überzeugend: Unzählige Animationen und Geräusche.

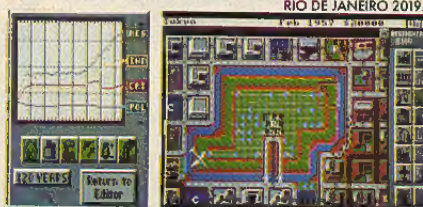


**Sim City macht clever!** Mit Ihrem Echtzeit-Budget verwalten, animieren, managen Sie alles, was es in der Realität gibt: Wirtschaft, Verkehr, Ökologie - sogar Katastrophenabwehr u.v.m. Alles einzigartig und packend! Erlebnisreich und lernstark zugleich! Lebendiger gehts nicht mehr am Computer...



## SIM CITY

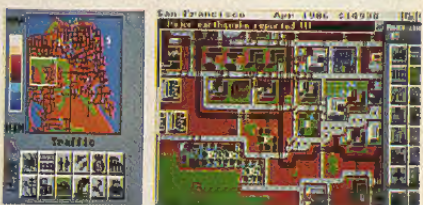
Das Computerspiel des Jahres, mit dem Sie Ihre Traumstadt der Superlative bauen und vieles mehr ...



**Power Play:** "Dieses Programm kann ich nur jedem empfehlen!" (M. Hengst)

**ASM:** "Neues Konzept. Neue Ideen. Ganz neuer Schwung in der Spielewelt! Das Spiel, das zum Evergreen wird!" (M. Kleimann)

**Power Play:** "Wer gerne intelligente Simulationen spielt, wird Sim City lieben. Es bietet eine völlig neue Spielidee!" (A. Locker)



**BONNICO** Vertrieb: Elbinger Straße 1, D-6000 Frankfurt/Main 90, W. Germany

**Serviceline:** Haben Sie Fragen zu Bonico-Spielen? Möchten Sie Tipps zum Spielablauf usw.? Unsere Spiele-Experten helfen Ihnen! Mo - Fr von 15.00 bis 18.00 Uhr. Anruf genügt! Tel.: 069 / 778025



# INFOGRAAMES





**A**uf geht's zum Jahres-Endspurt! In unserem traditionellen **Jahresrückblick** küren wir die unserer Meinung nach besten Spiele des Jahres 1989. Neben diesem Blick zurück schauen wir auch fleißig nach vorne und nehmen die neuesten Programme unter die Lupe. Ein Großteil der Weihnachts-Hits sollte in der nächsten Ausgabe getestet sein. Unter anderem im Angebot: **Dragons of Flame**, der jüngste Sproß der "AD&D"-Rollenspielreihe, die Fahr-Simulation **Hard Drivin'**

und **Toobin'**, eine feucht-fröhliche Gummireifen-Rallye für einen oder zwei Spieler.

Im **Videospiele**-Teil wird es wieder Tests für die "großen Vier" geben: Sega Master System, Nintendo, PC-Engine

und Mega Drive. Und Anatol läßt einen ganz besonders dicken Stapel **Power-Tips** auf Euch los, damit Ihr in frostklirrenden Nächten nicht an bösen Zauberern, Obermonstern und Aliens scheitert.



Paddel-Power für zwei Spieler:  
"Toobin'" von Tengen



Drachen-Medley  
nach AD&D-Art:  
"Dragons of Flame"

## INSERENTENVERZEICHNIS

Activision	17, 34/35, 60/61, 65, 71, 75	Lex Versand	47
Bachler	53	Markt & Technik Buchverlag	63
Bomico	13, 23, 28, 67, 85	MC-Software Vertrieb	42
Computer Markt Münster	47	Microprose	9, 21, 27, 56, 73, 79, 80
Computer Studio Schlichting	26	Müller, Thomas	52
Computershop	67	Playsoft	42
CPS Heidak	45	Rainbow Soft	77
CWM	48	Ruf & Ruf	40
Dynamic Systems	47	Rushware	4, 59, 88
Dynatex Spiele	47	Schuster	44
Flashpoint	69	Softshop	57
Funtastic	43	Software 2000	76
International Software	40	Soft-Discounter	42
Joysoft	41	T.S. Datensysteme	72
Karsoft	39	U.S. Gold	2, 87
Kingsoft	20, 31	Vidis Electronic	15
Klein, Uwe	40	Virgin Games	11
Klinger Versand	40	Wial Versand	16
Korona	18		



# EPYX<sup>®</sup> EPYX<sup>®</sup> EPYX<sup>®</sup> EPYX<sup>®</sup>

## 5 Spiele voller Action, 1 actiongeladene Sammlung

Eine Kombination atemberaubender Sportarten,  
die Ihr Herz stillstehen lassen  
und Sie vor die Frage stellen...  
**IST DAS WIRKLICHKEIT  
ODER IST ES EPYX?**

erhältlich für:  
CBM 64/128 Cassette.  
SPECTRUM 48/128 K,  
+ 2. Cassette.  
AMSTRAD CPC  
Cassette/Disk.

IMPOSSIBLE  
MISSION II™  
CALIFORNIA GAMES™  
STREET SPORTS  
BASKETBALL™  
4 X 4 OFF-ROAD  
RACING™  
THE GAMES  
WINTER EDITION™

# EPYX<sup>®</sup> EPYX<sup>®</sup> EPYX<sup>®</sup> EPYX<sup>®</sup> EPYX<sup>®</sup> EPYX ACTION



5 ALL-ACTION GAMES



U.S. Gold Ltd.  
Units 2/3 Holford Way,  
Holford,  
Birmingham B6 7AX.  
Tel.: 0216253388



Epix ist ein  
eingetragenes  
Warenzeichen  
(1195270).  
Alle Rechte vorbehalten.

# EPYX<sup>®</sup> EPYX<sup>®</sup> EPYX<sup>®</sup> EPYX<sup>®</sup>



# Day of the Pharaoh



Bildschirmfotos: Amiga-Version



Ihr Machtzentrum



Der Angriff der Nubier...



Eine Nacht im Harem...

Erhältlich für:



Amiga  
Atari ST  
PC 3.5"



PC 5.25"



## Ägypten, vor 4000 Jahren

Ein ägyptischer Kaufmann mit hohen Zielen macht sich auf, den Thron des Pharaos zu besteigen. Doch der Weg zur absoluten Macht ist schwer: Sie beweisen Sie Ihr Gespür für den Handel und Ihr Geschick in der Schlacht. Bekämpfen Sie die Feinde Ägyptens und bringen Sie Wohlstand über das Volk. Nur dann wird Ihnen die höchste Ehre der Ägypter zuteil: Eine eigene Pyramide, Ihr Grabmal für die Ewigkeit.

"Pharaoh" ist das neue Spiel der Programmierer von "Jeanne d'Arc", dem Strategie-Superhit von 1988.



**Rainbow Arts**®